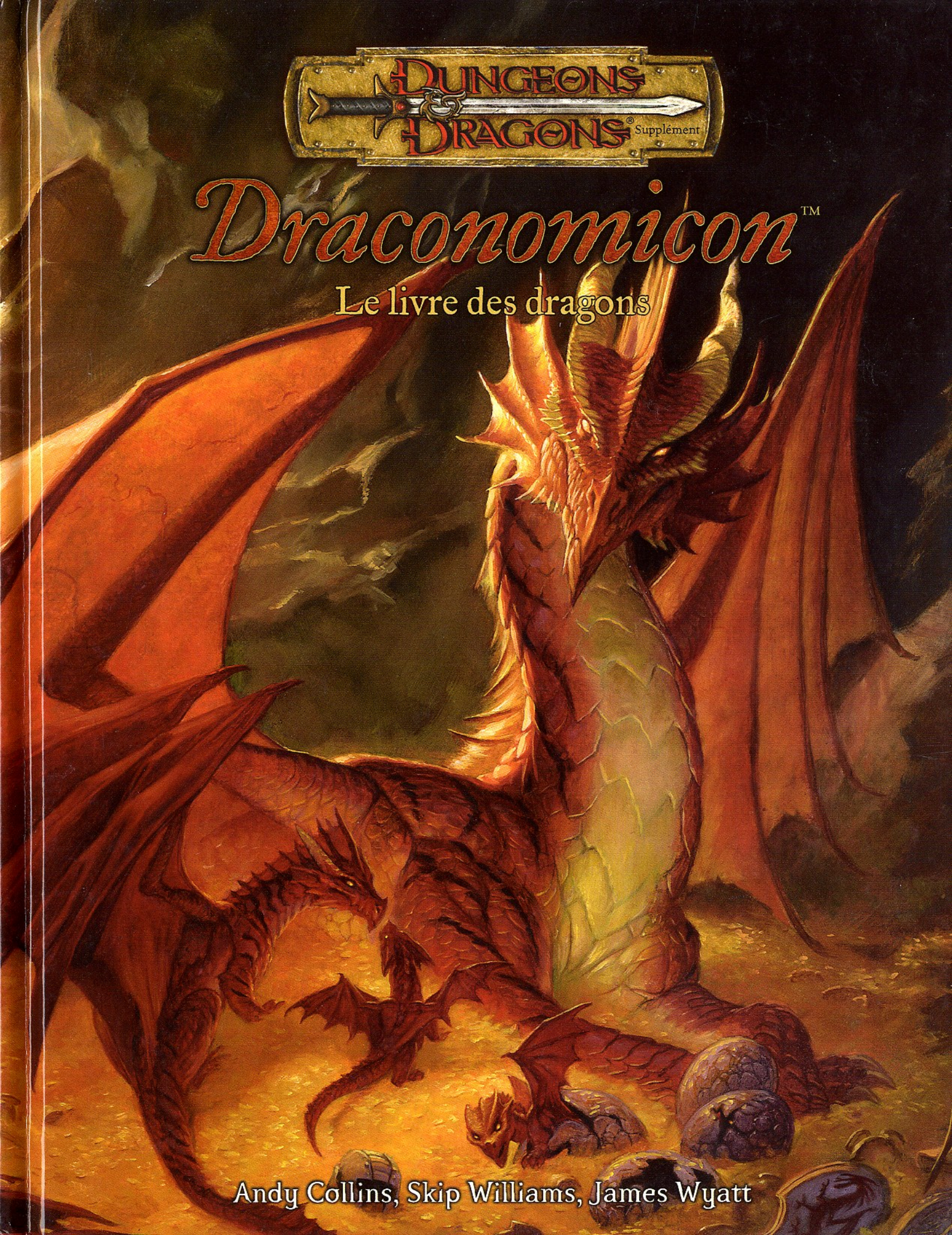

Dungeons & Dragons® Supplément
Draconomicon™
Le livre des dragons
Andy Collins, Skip Williams, James Wyatt

Table des matières

Introduction 4

Chapitre 1 : les dragons 5
- Le corps du dragon 5
- La physiologie du dragon 9
- Le cycle de la vie 10
- Sens draconiques 17
- Le vol 18
- Autres modes de déplacement 19
- Aptitudes martiales 21
- Les faiblesses des dragons 25
- Vision des choses et psychologie 25
- La société des dragons 26
- Le draconien 28
- Religion 30
- Les différentes espèces de dragons 36
  - Taille des dragons 36
  - Dragons d'airain 37
  - Dragons d'argent 38
  - Dragons blancs 41
  - Dragons bleus 42
  - Dragons de bronze 44
  - Dragons de cuivre 46
  - Dragons noirs 48
  - Dragons d'or 50
  - Dragons rouges 52
  - Dragons verts 55

Chapitre 2 : guide du maître des dragons 57
- Dragons et campagne 57
- Rencontres avec des dragons 58
  - Corps à corps 59
  - Combats aériens 59
  - Utilisation du souffle 62
  - Souffler ou ne pas souffler ? 62
  - Formes d'attaques spéciales 64
  - Dragons lanceurs de sorts 65
- Dons draconiques 66
- Description des dons 67
- Sorts draconiques 75
- Description des sorts 76
- Objets magiques draconiques 82
  - Sentinelles draconiques 84
- Classes de prestige draconiques 86
  - Ascendant draconique 86
  - Disciple d'Ashardalon 88
  - Dragon ciselé 89
  - Fureur ensanglantée 91
  - Gardien sacré de Bahamut 92
  - Maître élémentaire 93
  - Ravageur maudit de Tiamat 96
  - Veilleur de Chronepsis 97
- Dragons évolués 99
  - Exemple de dragon évolué 100

Chapitre 3 : point de vue des joueurs 101
- Combattre un dragon 101
  - Mise en garde 101
  - Circonscrire le champ de bataille 101
  - La surprise 102
  - Dispersion, attaques concentrées 102
  - Ne pas s'attarder 103
- Dons 103
- Nouveaux sorts 106
- Domaines de prêtre 108
- Description des sorts 109
- Armures en peau de dragon 115
- Objets draconiques 115
- Objets magiques 117
  - Armes 117
  - Armures 118
  - Anneaux 118
  - Bâtons 118
  - Sceptres 119
  - Objets merveilleux 119
  - Artefact rare 121
- Classes de prestige 121
  - Cavalier draconique 121
  - Chevalier de platine 122
  - Dracolyte 124
  - Dragosh 125
  - Initié des mystères draconiques 126
  - Pilleur de trésors 128
  - Poète draconique 129
  - Serre de Tiamat 131
  - Traqueur de dragons 132
  - Tueur de dragons 134
- Les dragons du groupe 135
  - Avantages et désavantages des dragons 135
  - Montures draconiques 136
  - Compagnons d'armes draconiques 138
  - Destriers draconiques 138
  - Familiers draconiques 140
- Personnages joueurs draconiques 141

Chapitre 4 : nouveaux monstres 145
- Chien-dragon épineux 145
- Monstres classés par type (et sous-type) 146
- Coléoptrèse 146
- Créature draconique 148
- Demi-dragon 149
- Dracoliche 150
- Dragon à pointes 153
- Dragon fantomatique 154
- Dragon-fée 156
- Dragonnel 157
- Dragon d'ombre 158
- Dragon planaire 160
  - Dragon du Chaos 160
  - Dragon éthéré 161
  - Dragon de la guerre 163
  - Dragon hurleur 164
  - Dragon de l'Océan 165
  - Dragon pyroclastique 167
  - Dragon radieux 168
  - Dragon de rouille 169
  - Dragon du Styx 171
  - Dragon tartaréen 172
- Dragon squelettique 174
- Dragon vampirique 175
- Dragon zombifié 177
- Drake des Abysses 179
- Drake élémentaire 180
  - Drake aérien 180
  - Drake aqueux 181
  - Drake fumeux 182
  - Drake gelé 182
  - Drake igné 183
  - Drake magmatique 183
  - Drake terreux 184
  - Drake vaseux 185
- Drake des tempêtes 186
- Drakonien 187
- Draqueterre 188
  - Draqueterre des collines 188
  - Draqueterre du désert 189
  - Draqueterre des forêts 190
  - Draqueterre de la jungle 190
  - Draqueterre des marais 191
  - Draqueterre des montagnes 192
  - Draqueterre des plaines 193
  - Draqueterre des Profondeurs 194
  - Draqueterre de la toundra 195
- Gobillard squameux 195
- Golem 196
  - Golem dracosifer 197
  - Golem dracossature 197
  - Golem drakepierre 198

Chapitre 5 : exemples de dragons 199
- Personnaliser vos dragons 199
- Exemples de dragons d'airain 201
- Exemples de dragons d'argent 209
- Exemples de dragons blancs 215
- Exemples de dragons bleus 223
- Exemples de dragons de bronze 231
- Exemples de dragons de cuivre 239
- Exemples de dragons noirs 247
- Exemples de dragons d'or 254
- Exemples de dragons rouges 262
- Exemples de dragons verts 269

Appendice 1 : le trésor du dragon 277

Appendice 2 : index des dragons 286

Table des matières

Introduction 4

Chapitre 1 : les dragons 5
- Le corps du dragon 5
- La physiologie du dragon 9
- Le cycle de la vie 10
- Sens draconiques 17
- Le vol 18
- Autres modes de déplacement 19
- Aptitudes martiales 21
- Les faiblesses des dragons 25
- Vision des choses et psychologie 25
- La société des dragons 26
- Le draconien 28
- Religion 30
- Les différentes espèces de dragons 36
  - Taille des dragons 36
  - Dragons d'airain 37
  - Dragons d'argent 38
  - Dragons blancs 41
  - Dragons bleus 42
  - Dragons de bronze 44
  - Dragons de cuivre 46
  - Dragons noirs 48
  - Dragons d'or 50
  - Dragons rouges 52
  - Dragons verts 55

Chapitre 2 : guide du maître des dragons 57
- Dragons et campagne 57
- Rencontres avec des dragons 58
  - Corps à corps 59
  - Combats aériens 59
  - Utilisation du souffle 62
  - Souffler ou ne pas souffler ? 62
  - Formes d'attaques spéciales 64
  - Dragons lanceurs de sorts 65
- Dons draconiques 66
- Description des dons 67
- Sorts draconiques 75
- Description des sorts 76
- Objets magiques draconiques 82
  - Sentinelles draconiques 84
- Classes de prestige draconiques 86
  - Ascendant draconique 86
  - Disciple d'Ashardalon 88
  - Dragon ciselé 89
  - Fureur ensanglantée 91
  - Gardien sacré de Bahamut 92
  - Maître élémentaire 93
  - Ravageur maudit de Tiamat 96
  - Veilleur de Chronepsis 97
- Dragons évolués 99
  - Exemple de dragon évolué 100

Chapitre 3 : point de vue des joueurs 101
- Combattre un dragon 101
  - Mise en garde 101
  - Circonscrire le champ de bataille 101
  - La surprise 102
  - Dispersion, attaques concentrées 102
  - Ne pas s'attarder 103
- Dons 103
- Nouveaux sorts 106
- Domaines de prêtre 108
- Description des sorts 109
- Armures en peau de dragon 115
- Objets draconiques 115
- Objets magiques 117
  - Armes 117
  - Armures 118
  - Anneaux 118
  - Bâtons 118
  - Sceptres 119
  - Objets merveilleux 119
  - Artefact rare 121
- Classes de prestige 121
  - Cavalier draconique 121
  - Chevalier de platine 122
  - Dracolyte 124
  - Dragosh 125
  - Initié des mystères draconiques 126
  - Pilleur de trésors 128
  - Poète draconique 129
  - Serre de Tiamat 131
  - Traqueur de dragons 132
  - Tueur de dragons 134
- Les dragons du groupe 135
  - Avantages et désavantages des dragons 135
  - Montures draconiques 136
  - Compagnons d'armes draconiques 138
  - Destriers draconiques 138
  - Familiers draconiques 140
- Personnages joueurs draconiques 141

Chapitre 4 : nouveaux monstres 145
- Chien-dragon épineux 145
- Monstres classés par type (et sous-type) 146
- Coléoptrèse 146
- Créature draconique 148
- Demi-dragon 149
- Dracoliche 150
- Dragon à pointes 153
- Dragon fantomatique 154
- Dragon-fée 156
- Dragonnel 157
- Dragon d'ombre 158
- Dragon planaire 160
  - Dragon du Chaos 160
  - Dragon éthéré 161
  - Dragon de la guerre 163
  - Dragon hurleur 164
  - Dragon de l'Océan 165
  - Dragon pyroclastique 167
  - Dragon radieux 168
  - Dragon de rouille 169
  - Dragon du Styx 171
  - Dragon tartaréen 172
- Dragon squelettique 174
- Dragon vampirique 175
- Dragon zombifié 177
- Drake des Abysses 179
- Drake élémentaire 180
  - Drake aérien 180
  - Drake aqueux 181
  - Drake fumeux 182
  - Drake gelé 182
  - Drake igné 183
  - Drake magmatique 183
  - Drake terreux 184
  - Drake vaseux 185
- Drake des tempêtes 186
- Drakonien 187
- Draqueterre 188
  - Draqueterre des collines 188
  - Draqueterre du désert 189
  - Draqueterre des forêts 190
  - Draqueterre de la jungle 190
  - Draqueterre des marais 191
  - Draqueterre des montagnes 192
  - Draqueterre des plaines 193
  - Draqueterre des Profondeurs 194
  - Draqueterre de la toundra 195
- Gobillard squameux 195
- Golem 196
  - Golem dracosifer 197
  - Golem dracossature 197
  - Golem drakepierre 198

Chapitre 5 : exemples de dragons 199
- Personnaliser vos dragons 199
- Exemples de dragons d'airain 201
- Exemples de dragons d'argent 209
- Exemples de dragons blancs 215
- Exemples de dragons bleus 223
- Exemples de dragons de bronze 231
- Exemples de dragons de cuivre 239
- Exemples de dragons noirs 247
- Exemples de dragons d'or 254
- Exemples de dragons rouges 262
- Exemples de dragons verts 269

Appendice 1 : le trésor du dragon 277

Appendice 2 : index des dragons 286

Introduction

Ashardalon le Rouge prend alors son essor,
Rugissant de flammèches, tailladant les cieux.
Quand soudain il fond sur Dydd,
La brave druidesse lui tranche les entrailles.
Le sang coule et s'enfuit la vie,
Mais le malin fait une ultime trouvaille.
De Dydd il se saisit du cœur,
Vole la flamme, souille la poitrine.
Et tandis que la vaillante meurt,
De son ardeur le dragon boit le fluide,
Et survit et prolonge
La portée de son ombre.

— Laisses de Dydd

Plus que toute autre créature, le dragon symbolise l'essence même de Dungeons & Dragons®. Du blanc bestial au majestueux doré, les dragons représentent les plus grands périls qu'auront à affronter les aventuriers au cours de leur carrière, mais également les plus belles gratifications qu'ils pourront espérer, dans tous les sens du terme. Du très petit dragonnet, croisé dans le niveau inférieur de leur premier donjon, au colossal grand dracosire affronté à l'apogée de la carrière héroïque des personnages, les dragons constituent la rencontre épique par excellence : un combat aussi féroce que mémorable à l'issue duquel les braves peuvent espérer s'octroyer les richesses amassées par la créature.

Les dragons constituent des créatures mythiques, souvent reconnues comme la première espèce intelligente à avoir foulé le monde. Leur longévité s'étend sur des centaines d'années. Ils symbolisent le monde même et incarnent son histoire, les plus anciens d'entre eux demeurant les dépositaires d'un grand savoir et de secrets ancestraux. Tout cela explique qu'ils ne constituent pas de simples rencontres se soldant par de palpitants combats. Les dragons sont aussi des sages et des oracles, puits de sapience et véritables prophètes. Leur seule apparence extérieure peut d'ailleurs s'interpréter comme un bon ou un mauvais présage, selon les cas.

Mais les dragons sont avant tout là pour rappeler que l'action de D&D se déroule dans un univers fait de fantastique, de merveilleux et de magie, un monde en tout point éloigné de l'ordinaire. Tenter de les décrire comme de glorieux lézards ailés exhalant la destruction reviendrait non seulement à les dégrader, mais aussi à bafouer l'univers fantastique de D&D et les trésors de légendes, de mythes et de contes héroïques qui font des dragons des icônes telles que leur nom représente la moitié du titre du jeu. La nature des dragons en fait de véritables puissances épiques de l'univers de jeu. Leurs actes, leurs desseins, voire leurs rêves, ont une influence considérable sur le monde. Du dragonnet qui s'acharne sur les troupeaux de moutons au puissant Ashardalon qui se repaît des âmes en attente d'incarnation, les dragons font la loi, que ce soit à l'échelle locale ou cosmique. Ils personnifient tout simplement l'aspect fantastique.

Voilà, en résumé, pourquoi nous avons écrit ce livre. Les dragons sont à ce point un élément central du jeu, qu'un ouvrage de référence comme celui-ci ne peut que contribuer favorablement à toute campagne et rendre encore plus passionnantes les rencontres draconiques, aussi bien pour les joueurs que pour les maîtres du donjon. Le MD trouvera ici de précieux renseignements sur les pouvoirs et les tactiques des dragons, ainsi que de nombreux dons, sorts, objets magiques et classes de prestige destinés à amplifier le côté fascinant, palpitant et exceptionnel des interactions menées avec les dragons. Au cas où les dragons déjà présentés dans le *Manuel des Monstres* et d'autres ouvrages ne vous suffiraient pas, le présent livre vous propose une palette de nouveaux monstres draconiques de tout type, prêts à intégrer vos parties. Les joueurs, de leur côté, pourront dénicher des tactiques de combat inédites et bénéficier de nouveaux dons, sorts, objets magiques et classes de prestige capables de faire de leurs personnages les plus redoutables tueurs de dragons, les plus nobles cavaliers des cieux, ou encore les serviteurs accomplis de certains dragons.

Le *Draconomicon* n'est cependant pas qu'un livre de règles, de tactique et d'écologie. Les illustrations qui jalonnent cet ouvrage sont là pour inspirer un sentiment renouvelé d'émerveillement et de respect vis-à-vis de ces créatures, tellement essentielles au jeu. Les dragons sont certes voraces, arrogants et meurtriers, mais ils restent également majestueux, terrifiants et magnifiques. Alimenter cette sensation de grandeur n'aura probablement pas le même impact direct sur vos parties que les nombreux points de règles révélés par cet ouvrage, mais cela contribuera sans aucun doute à l'ambiance autour de la table.

Laissez vous inspirer par ce livre. Qu'il vous serve à façonner de nouveaux adversaires draconiques et à préparer des antres garnis de richesses légendaires, ou à élaborer un personnage chevauchant un dragon d'argent dans la guerre contre les serviteurs de Tiamat, vous serez sûr de trouver ici non seulement toutes les règles nécessaires, mais aussi la part de merveilleux qui rendra vos parties plus divertissantes. Les dragons sont certes des créatures de légende, mais vous êtes désormais en mesure de contribuer à cette légende avec ce recueil. Colportez-la, revivez-la et remodelez-la à l'image de votre personnage ou de votre campagne. Le *Draconomicon* est là pour vous montrer la voie.

LES DIFFÉRENTES SORTES DE DRAGONS

Dans le cadre de D&D, le terme « dragon » se rapporte à un certain nombre de créatures distinctes, dont certaines ont peu de points communs avec les majestueux êtres volants au souffle destructeur auxquels nous associons communément ce mot.

Ce livre traite essentiellement des dix espèces de dragons véritables abordées dans le *Manuel des Monstres* : les cinq variétés de dragons chromatiques (blanc, bleu, noir, rouge et vert) et les cinq types de dragons métalliques (d'airain, d'argent, de bronze, de cuivre et d'or). Les dragons véritables ne sont autres que ces créatures dont la puissance croît avec l'âge.

Un certain nombre de nouveaux dragons véritables sont proposés dans le Chapitre 4 de l'ouvrage. De plus, l'Appendice 2 fournit une liste exhaustive de tous les dragons véritables présentés dans une publication officielle.

Toutes les autres créatures du type « dragon » qui ne progressent pas par catégorie d'âge sont qualifiées de dragons mineurs (ce qui ne signifie pas forcément qu'elles soient moins redoutables que les dragons véritables).

Les trois espèces de dragons mineurs détaillées dans le *Manuel des Monstres* sont le dragon-tortue, le pseudo-dragon et la wiverne. Le Chapitre 4 du présent ouvrage contient plusieurs descriptions de nouveaux dragons mineurs et l'Appendice 2 dévoile une liste complète de tous les dragons mineurs présentés dans quelque livre de règle ou supplément de Dungeons & Dragons® que ce soit.

Illus. de L. Grant-West

Un véritable trésor d'informations sur les dragons a été accumulé, hérité aussi bien des légendes bardiques que de lourds manuscrits. Malheureusement pour les aventuriers qui prévoient d'affronter un dragon, la plupart de ces renseignements sont erronés. Le rôle de ce chapitre d'exposition est de dévoiler la vérité sur les dragons : leurs différentes espèces, leurs habitudes, leur physiologie et leur vision du monde.

LE CORPS DU DRAGON

« Comment peut-on imaginer quoi que ce soit de plus somptueux qu'un … dragon, véritable parangon de la création ? »

— Bheilorveilthion, dracosire rouge

« Ce ne sont ni plus ni moins que des reptiles volants améliorés, si vous voulez mon avis. »

— Hatredymæs, androsphynx

Au premier coup d'œil, un dragon véritable a l'aspect d'un reptile. Son corps est musclé, son cou long et épais, sa tête présente des cornes et une ou plusieurs crêtes, sa gueule est garnie de nombreux crocs et sa queue se montre souple et agile. La créature se déplace au sol sur ses quatre puissantes pattes terminées par des griffes et évolue dans les airs grâce à ses vastes ailes de chauve-souris. De lourdes écailles recouvrent son corps de la pointe de la queue jusqu'au museau. Comme nous le verrons avec ce qui vient, cette première impression est loin de tout révéler sur la nature des dragons.

ANATOMIE EXTERNE

Malgré leurs écailles et leurs ailes, les dragons ont davantage une allure féline que reptilienne. Les illustrations des pages qui suivent sont là pour suppléer la lecture.

Comme chez le chat, les yeux de dragon présentent un iris relativement grand avec une pupille verticale. Cette configuration permet à la pupille de se dilater à l'extrême pour accueillir plus de lumière que chez l'homme.

La sclère, ou « blanc » de l'œil, d'un dragon apparaît souvent jaune, dorée, verte, orange, rouge ou argentée, l'iris étant d'une couleur plus sombre et contrastante.

À première vue, les pupilles d'un dragon ne semblent être que des fentes verticales. En y regardant de plus près, cependant, on peut y deviner un second iris et une autre pupille contenus dans la première. Le dragon est capable de faire pivoter cette ouverture interne jusqu'à 90 degrés, de manière à ce que la pupille intérieure s'aligne sur la pupille extérieure ou bien forme un angle droit avec elle. Cette structure oculaire confère au dragon une perception de la profondeur très fidèle et un très grand pouvoir de convergence, quelle que soit la quantité de lumière disponible.

Les yeux sont protégés par une paupière externe dure comme du cuir et trois paupières internes ou membranes nictitantes, très lisses. La membrane la plus interne est aussi claire que du cristal et offre au dragon un écran qui lui protège les yeux et lui permet de voler, de se battre,

de nager et de creuser les yeux ouverts. Le rôle principal des deux autres membranes est de garder la membrane précédente et la surface de l'œil propres en toutes circonstances. Elles sont plus épaisses que l'autre et moins limpides. Le dragon peut également compter sur ces paupières internes pour se protéger les yeux des brusques éclats de lumière vive. Les yeux d'un dragon brillent dans l'obscurité, mais le propriétaire peut toujours en dissimuler la lueur en fermant l'une ou la totalité de ses paupières internes, ce qui ne gêne en rien sa vision.

Les oreilles des dragons se montrent souvent indiscernables de la collerette qui encadre leur tête, en particulier quand la bête est au repos. Mais quand il est actif, en revanche, ces appendices frétillent et pivotent sans arrêt au rythme des sons perçus par le dragon.

Les dragons ne disposent pas tous d'oreilles externes. Les espèces aquatiques et fouisseuses sont généralement dotées de simples conduits auditifs protégés par une saillie anatomique.

La gueule du dragon est constituée de puissantes mâchoires, d'une langue fourchue et de dents acérées. La taille et le nombre exact de dents dépendent de l'âge du dragon, de son habitat et de son régime. Ceci dit, ces rangées de dents contiennent généralement quatre crocs plus développés (deux en haut et deux en bas), légèrement recourbés vers l'intérieur et présentant un bord tranchant, à l'extérieur comme à l'intérieur. Le dragon se sert de ses crocs pour empaler et tuer ses proies, ce qui constitue son arme principale.

Illus. de T. Lockwood

Juste devant ces crocs, on trouve les incisives du dragon, présentes sur chaque mâchoire, de section ovale et au bord en dents de scie. Quand un dragon dévore une proie de grande taille, ces dents lui permettent d'en extraire la chair en portions demi-circulaires.

Derrière les grands crocs, on trouve sur chaque mâchoire une rangée de molaires dentelées capables de maintenir les proies. Les dragons ne sont pas conçus pour mâcher et se contentent en général de déchiqueter leurs victimes en morceaux assez petits pour être ingurgités. Ils sont capables d'exercer un cisaillement avec leurs incisives, simplement en activant la mâchoire inférieure tout en secouant la tête de droite à gauche, ce qui a pour effet de rapidement tailler la chair comme les os.

De nombreux dragons ont appris à saisir leur proie avant de secouer dans tous les sens jusqu'à la mort. D'autres maîtrisent la technique qui consiste à attraper la proie pour l'avaler d'un seul tenant.

Certains chasseurs de dragons se vantent de pouvoir empêcher les monstres d'ouvrir la gueule et donc de mordre. S'il est vrai que la puissance exercée par le dragon est plus importante quand il ferme ses mâchoires que quand il les ouvre, maintenir close la gueule de ces créatures demande néanmoins une force prodigieuse. Et même si l'adversaire du dragon réussissait à le museler, il y a fort à parier que le monstre se contenterait d'éjecter son opposant d'un mouvement de tête, d'en faire de la charpie ou d'enchaîner les deux.

Les crêtes, piquants et autres appendices ornant la tête des dragons leur confèrent un aspect terrifiant, ce qui semble être leur fonction première.

Les cornes de dragon sont des protubérances kératinisées qui poussent directement sur le crâne de la créature. Les dragons dont les cornes pointent vers l'arrière s'en servent pour le toilettage ainsi que pour protéger la partie supérieure de leur cou lors des combats. Les cornes qui partent sur les côtés de la tête ont pour fonction de la protéger.

Les piquants des crêtes de dragon sont également constitués de kératine, tout en restant plus souples que les cornes. Ces pointes sont insérées dans la chair du dragon et ancrées à son squelette par le biais de ligaments. La plupart des piquants sont plantés le long du dos et de la queue du dragon. À l'inverse des cornes, ces pointes sont mobiles, avec une liberté de mouvement qui varie en fonction de l'espèce et de la position sur le corps. Celles qui courent sur le dos des dragons, par exemple, ne peuvent que se dresser et se rétracter, tandis que celles qui soutiennent leurs oreilles peuvent agir dans de nombreuses directions.

Les crêtes que l'on trouve sur le dos et la queue des dragons aident la créature à garder le cap en vol ou dans l'eau.

Tout érudit qui connaît quelque chose à la nature n'hésitera pas à conclure que les puissants membres des dragons n'ont rien de reptilien, en dépit des écailles qui les recouvrent. Ils sont positionnés plus ou moins à l'aplomb direct du corps, comme chez les mammifères. La plupart des reptiles ont les membres davantage disposés de chaque côté du tronc, ce qui leur confère une mobilité et un soutien bien inférieurs à ceux dont jouissent les dragons et les mammifères.

Les pattes qui terminent ces quatre membres rappellent celles des grands oiseaux. Chacune d'entre elles est constituée de trois à quatre doigts griffus pointés vers l'avant (le nombre reste variable, même au sein d'une même race) auxquels s'ajoute un autre doigt, également équipé d'une griffe, placé plus haut sur le membre et pointant légèrement vers l'intérieur en direction du tronc du dragon, qui n'est pas sans rappeler le pouce de l'homme.

Si les pattes antérieures des dragons ne sont pas réellement préhensiles, ces derniers se montrent capables de tenir des objets suffisamment grands. La prise n'est pas suffisamment précise pour permettre au dragon d'utiliser un outil, d'écrire ou de manier une arme, mais il reste capable de porter et de tenir des charges. Les dragons sont également en mesure de manipuler des objets magiques, comme les baguettes, et peuvent réaliser les composantes gestuelles des sorts qu'ils lancent (cf. *Sorts*, plus bas). Certains dragons sont assez adroits pour saisir leurs proies avec leurs griffes antérieures et les soulever.

Les dragons peuvent également se servir des « pouces » de leurs pattes postérieures pour empoigner, mais la prise se montre moins assurée qu'avec les pattes avant.

La peau des dragons ressemble à celle des crocodiles : résistante, dure comme le cuir et épaisse. Mais contrairement au crocodile, le dragon est doté de centaines d'écailles solides et durables sur tout le corps. Celles-ci sont constituées de kératine, comme ses piquants, mais elles ne sont pas fixées de la même manière au squelette du dragon, pas plus qu'elles ne sont mobiles. En outre, elles se montrent bien plus résistantes et rigides que les piquants, supportant les coups encore mieux que l'acier.

Les écailles les plus grandes sont accrochées à la chair selon une même ligne et se recouvrent avec leurs voisines, comme les tuiles d'un toit ou les plaques articulées d'une armure complète. On trouve ces écailles sur le cou du dragon, ainsi que sur le bas-ventre, les doigts et la queue. Quand le corps du dragon est en mouvement, les écailles se déplacent en même temps que la peau et les muscles qu'elles recouvrent, et leurs extrémités libres se dressent parfois légèrement. Ce phénomène a amené certains observateurs à conclure, à tort, qu'un dragon pouvait dresser et rétracter ses écailles comme un oiseau fait jouer ses plumes.

La plupart des écailles d'un dragon sont plus petites et fixées à la peau en leur milieu. Elles s'emboîtent avec les écailles avoisinantes, ce qui donne à la surface du corps un aspect caillouteux. Elles restent cependant suffisamment larges pour offrir une couche protectrice d'armure naturelle au dragon, y compris lorsque son corps s'étend ou se gonfle au maximum. Quand il se contracte ou se relâche, la peau située sous les écailles a tendance à se plier et se rider, même si les écailles ajustées continuent de donner un aspect lisse au dragon.

Les écailles grandissent tout au long de la vie du dragon, quoique très lentement. Contrairement à la plupart des autres créatures à écailles, le dragon ne mue jamais, que ce soit en changeant de peau ou d'écailles. Au lieu de cela, ses anciennes écailles se développent et de nouvelles apparaissent sur ce corps sans cesse grossissant. Avec le temps, il peut arriver que des écailles s'érodent et se craquellent près des bords, mais leur croissance, bien que lente, se montre généralement suffisante pour remplacer tout dommage de ce genre. Il arrive aussi aux dragons de perdre des écailles, en particulier en cas de grave blessure. L'antre de longue date d'un dragon est souvent jonché de vieilles écailles.

Quand un dragon perd ainsi une écaille, il lui suffit d'attendre qu'une autre la remplace. La nouvelle se montre généralement plus petite que ses voisines et également plus fine et moins robuste. C'est ce phénomène qui est à l'origine des chansons de bardes sur les failles dans la cuirasse des dragons. Ces légendes portent une part de vérité, mais une seule écaille manquante sur l'imposante masse d'un dragon a peu de chances de rendre la bête particulièrement vulnérable.

La longue queue musclée du dragon fait essentiellement office de gouvernail en vol. La créature s'en sert également pour se propulser dans l'eau et pour se battre.

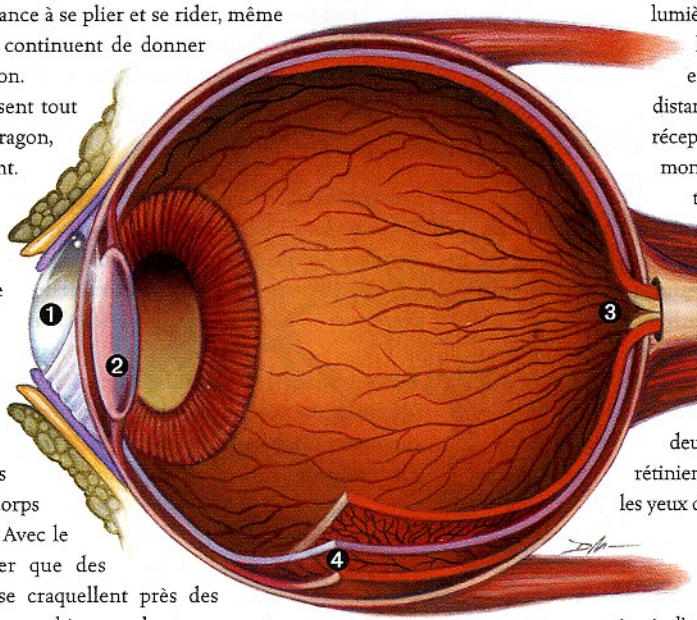
Les ailes du dragon sont constituées d'une membrane de peau sans la moindre écaille, tendue par une ossature aussi légère que solide. Au niveau du poitrail de la créature, des muscles d'une puissance considérable lui donnent toute sa puissance de vol.

La plupart des dragons sont dotés d'ailes semblables à celles d'une chauve-souris, mais avec un membre alaire de soutien relativement court, qui se termine par une griffe résiduelle pointant vers l'avant. L'aile se résume en grande partie à une membrane tendue sur des « doigts » osseux filiformes ou phalanges alaires (cf. *Squelette*, plus loin), qui s'étendent bien plus loin que le membre alaire.

Certaines races de dragons disposent d'ailes reliées à leur corps sur toute la longueur, à l'instar des raies manta. Ce type d'aile est également doté d'un membre alaire avec des phalanges qui soutiennent le tiers supérieur de l'aile, mais le reste en est rattaché à des piquants de crête adaptés, dont la liberté de mouvement et le contrôle moteur sont plus limités.

Coupe d'un œil de dragon

La plupart des érudits n'ont pas de réelle notion de la complexité ou de la singularité de l'œil de dragon. En plus de ses quatre paupières et de ses deux pupilles, l'œil de dragon est doté d'un double cristallin. Le cristallin externe (1) est sensiblement le même que celui de toute autre créature, du point de vue fonctionnel et anatomique. En revanche, le cristallin interne (2) est un amas de fibres musculaires transparentes, capables de polariser la lumière reçue. Ce cristallin sert également à agrandir les détails perçus par le dragon et peut expliquer en partie l'impressionnante acuité visuelle à distance de la créature. La rétine (3) est chargée de récepteurs pour la vision en couleur et la vision monochromatique. Derrière la rétine, on trouve le tapis rétinien (4), couche réfléchissante qui permet au dragon de voir dans la pénombre. On peut presque dire que le dragon perçoit deux fois la lumière : une fois quand elle atteint la rétine et une deuxième quand elle est réfléchie. C'est ce tapis rétinien (*tapetum lucidum*) qui donne l'impression que les yeux du dragon luisent dans le noir.



ANATOMIE INTERNE

Comme vous allez le voir dans la rubrique qui suit, l'aspect reptilien des dragons s'arrête au niveau des écailles. N'oubliez pas de consulter les illustrations jointes pendant la lecture.

Squelette

S'il reste difficile de mettre la main sur un squelette complet de dragon, la plupart des érudits s'accordent sur le fait que celui-ci est composé d'un peu plus de 500 os, contre à peine plus de 200 pour le squelette humain. Ce sont essentiellement les os des ailes et de la crête qui sont responsables de cette différence.

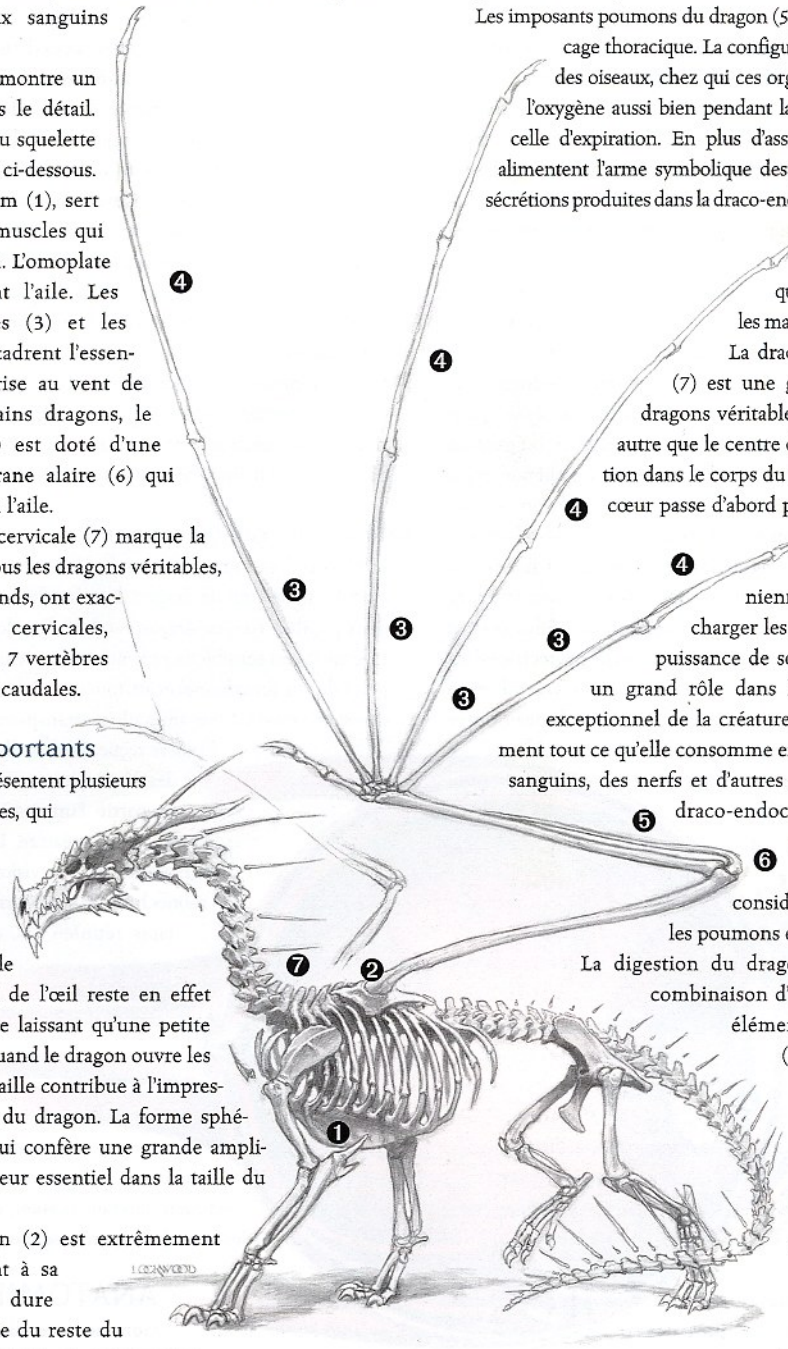
Les os des dragons sont à la fois extrêmement résistants et exceptionnellement légers. Leur section montre des os creux, faits de cloisons de

cercles concentriques constitués de petits compartiments vides agencés comme dans des murs de briques. Des couches de tissu conjonctif robuste et de vaisseaux sanguins parcourent ces cloisons.

Le schéma ci-dessous montre un squelette de dragon dans le détail. Les parties importantes du squelette sont abordées brièvement ci-dessous.

Le bréchet, ou sternum (1), sert de point d'ancrage aux muscles qui assurent le vol du dragon. L'omoplate draconique (2) soutient l'aile. Les métacarpes draconiques (3) et les phalanges alaires (4) encadrent l'essentiel de la surface de prise au vent de chaque aile. Chez certains dragons, le cubitus draconique (5) est doté d'une extension appelée olécrane alaire (6) qui apporte plus de soutien à l'aile.

La treizième vertèbre cervicale (7) marque la base du cou du dragon. Tous les dragons véritables, qu'ils soient petits ou grands, ont exactement 13 vertèbres cervicales, 12 vertèbres thoraciques, 7 vertèbres lombaires et 36 vertèbres caudales.



Organes internes importants

Les entrailles du dragon présentent plusieurs caractéristiques intéressantes, qui contribuent toutes à ses capacités uniques.

Les yeux du dragon (1) sont légèrement plus grands que l'extérieur ne le laisse deviner. L'essentiel de l'œil reste en effet enfoncé dans le crâne, ne laissant qu'une petite partie du globe exposée quand le dragon ouvre les yeux. Ce supplément de taille contribue à l'impressionnante vision de loin du dragon. La forme sphérique du corps oculaire lui confère une grande amplitude de mouvement, facteur essentiel dans la taille du champ de vision.

Le cerveau du dragon (2) est extrêmement gros, même relativement à sa taille, et sa croissance dure aussi longtemps que celle du reste du corps. Il est doté de centres sensoriels avec lobes spécialisés se connectant directement aux yeux, aux oreilles et aux canaux olfactifs. Certaines zones importantes du cerveau sont également réservées à la mémoire et au raisonnement.

Le larynx (3) contient de nombreuses cordes vocales bien développées conférant au dragon un contrôle extraordinaire sur le timbre et la hauteur de sa voix, qui peut s'avérer aussi stridente que celle d'un corbeau ou aussi profonde que celle d'un géant, à son gré. Certains érudits, ayant remarqué que la langue draconienne (cf. page 28) contenait de nombreux sons et syllabes rauques, en ont conclu que leurs capacités vocales étaient limitées, mais c'est loin d'être le cas. Les dragons pratiquent un langage discordant par choix et non par nécessité.

La trachée (4) relie le larynx aux poumons. Ce conduit achemine la respiration des dragons, mais aussi leur souffle destructeur.

Les imposants poumons du dragon (5) remplissent la quasi-totalité de sa cage thoracique. La configuration des poumons rappelle celle des oiseaux, chez qui ces organes sont capables de recevoir de l'oxygène aussi bien pendant la phase d'inspiration que pendant celle d'expiration. En plus d'assurer la respiration, les poumons alimentent l'arme symbolique des dragons qu'est le souffle, par les sécrétions produites dans la draco-endocrinienne fondamentale (voir ci-dessous). L'énorme cœur du dragon (6) est composé de quatre compartiments, comme chez les mammifères.

La draco-endocrinienne fondamentale (7) est une glande que seuls possèdent les dragons véritables. Accrochée au cœur, elle n'est autre que le centre de l'activité élémentaire en fonction dans le corps du dragon. Tout le sang pulsé par le cœur passe d'abord par cet organe avant d'être transmis dans le reste du corps. La draco-endocrinienne fondamentale a pour effet de charger les poumons du dragon de toute la puissance de son souffle, mais joue également un grand rôle dans le métabolisme au rendement exceptionnel de la créature, capable de convertir pratiquement tout ce qu'elle consomme en énergie efficace. Des vaisseaux sanguins, des nerfs et d'autres canaux vont directement de la draco-endocrinienne fondamentale aux muscles d'envol du dragon, qu'ils chargent d'une énergie considérable, et alimentent également les poumons et le gésier.

La digestion du dragon s'opère par le biais d'une combinaison d'action musculaire et de travail élémentaire. La face interne du gésier (8) est tapissée de plaques osseuses qui broient la nourriture, l'organe étant par ailleurs entièrement chargé de la même énergie élémentaire que celle qui alimente le souffle du dragon.

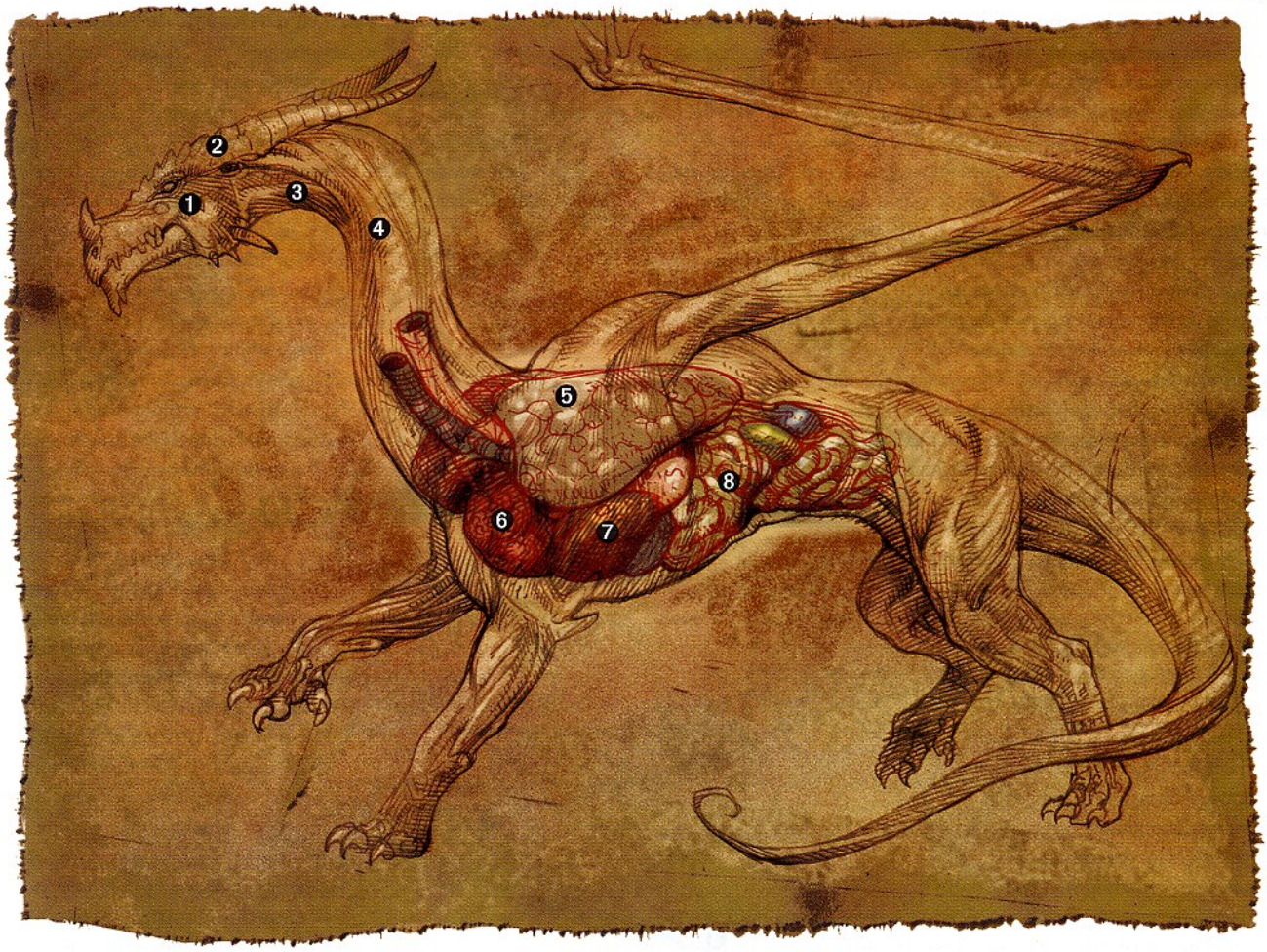
Musculature

Les cadavres intacts de dragon sont encore plus rares que les squelettes complets, ce qui fait qu'une étude musculaire du dragon ne peut se targuer d'être absolument fiable. Au vu du nombre d'os du squelette, on peut néanmoins penser que les muscles du dragon atteignent facilement le millier.

D'une manière générale, la musculature du dragon ressemble à celle d'un grand félin, avec des muscles bien plus importants au niveau de la poitrine, du cou et de la queue. L'illustration de la page 10 présente les principaux groupes musculaires du dragon.

Les muscles qui assurent le vol restent ceux qui intéressent le plus les savants. Ces muscles sont capables de développer une puissance considérable et de consommer une énergie non moins impressionnante,

Illus. de T. Lockwood



Illus. de M. Nelson

fournie par la draco-endocrinienne fondamentale. Les muscles du vol sont situés dans la cage thoracique, mais aussi dans les ailes. Le pectoral alaire (1) reste le muscle principal de cette fonction, servant à rabattre l'aile vers le bas. Le grand dorsal alaire (2) relève l'aile, vers le haut et l'arrière. Le deltoïde alaire (3) et le cleido-mastoïdien alaire (4) la relèvent vers le haut et l'avant.

Les muscles des ailes ont la fonction principale de façonner les ailes, ce qui contribue à la manœuvrabilité du dragon dans les airs. Le triceps alaire (5) et le biceps alaire (6) plient et déplient les ailes. Les extenseurs et fléchisseurs radiaux (7) et ulnaires (8) du carpe alaire permettent aux ailes de se déformer et de se tordre.

LA PHYSIOLOGIE DU DRAGON

« Les dragons ont des écailles, pondent des œufs et sont dénués de toute caractéristique mammifère. Il serait stupide de penser qu'il s'agit de créatures à sang chaud. »

— Aloysius Egon Grigier, érudit draconique de salon

« En bon humanoïde, il énonce trois affirmations, dont une erronée, et tire de tout cela une conclusion sans fondement. »

— Réflexion de Kacdaninymila, jeune dragon d'or adulte, à la lecture de l'exposé de Grigier.

Les savants sont en désaccord sur certains aspects physiologiques des dragons, mais les intéressés ont, eux, peu de doutes sur la question.

MÉTABOLISME

Les profanes et certains érudits raffolent des termes « sang froid » et « sang chaud » pour parler respectivement des créatures ectothermiques et des créatures endothermiques.

Les créatures ectothermiques sont incapables de produire leur propre chaleur et dépendent de la température de l'environnement. La plupart d'entre elles ont rarement le sang réellement froid, dans la mesure où elles se débrouillent pour trouver une chaleur extérieure qui réchauffe leur corps.

Les créatures endothermiques n'ont pas nécessairement le sang chaud. En revanche, la température de leur corps reste plus ou moins stable, quel que soit l'environnement.

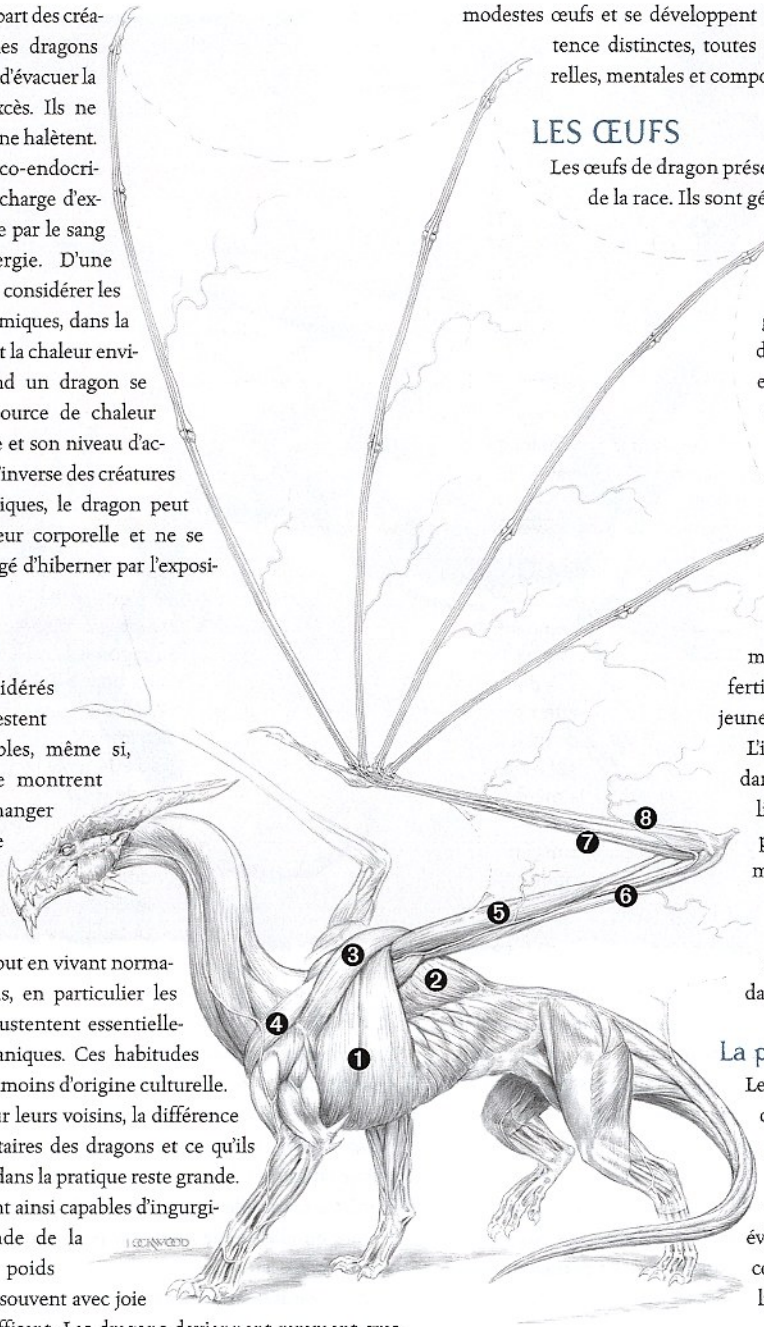
Tous les dragons véritables sont endothermiques. Au vu de leur nature élémentaire, il pourrait difficilement en être autrement. La température du corps d'un dragon dépend de sa race, mais aussi parfois de son âge. Les dragons qui recourent au feu ont les températures corporelles les plus élevées et ceux qui font appel au froid ont bien entendu les plus basses. Les dragons qui ont recours à l'acide et à l'électricité tombent entre ces deux extrêmes, les cracheurs d'acide étant souvent dotés d'un corps plus frais que les dragons électriques. Les dragons qui soufflent des flammes deviennent réellement de plus en plus chauds avec l'âge. De la même manière, ceux qui expectorent du givre sont plus froids en vieillissant. Dans le cas de ceux qui font appel à l'électricité ou à l'acide, la température corporelle reste à peu près constante tout au long de la vie, les plus jeunes et plus petits s'avérant à peine plus chauds que les plus âgés et imposants.

Contrairement à la plupart des créatures endothermiques, les dragons n'ont pas de moyen direct d'évacuer la chaleur corporelle en excès. Ils ne transpirent pas plus qu'ils ne halètent. Au lieu de cela, la draco-endocrinienne fondamentale se charge d'extraire la chaleur véhiculée par le sang pour en stocker l'énergie. D'une certaine manière, on peut considérer les dragons comme ectothermiques, dans la mesure où ils rentabilisent la chaleur environnante. Ceci dit, quand un dragon se retrouve dépourvu de source de chaleur externe, son métabolisme et son niveau d'activité ne changent pas. À l'inverse des créatures véritablement ectothermiques, le dragon peut produire sa propre chaleur corporelle et ne se trouve pas ralenti ou obligé d'hiberner par l'exposition au froid.

ALIMENTATION

Les dragons sont considérés comme carnivores et restent des prédateurs redoutables, même si, dans la pratique, ils se montrent omnivores et peuvent manger n'importe quoi en cas de nécessité. Un dragon serait ainsi capable de ne manger que de la roche et de la poussière tout en vivant normalement. Certains dragons, en particulier les espèces métalliques, se sustentent essentiellement de produits inorganiques. Ces habitudes alimentaires restent néanmoins d'origine culturelle.

Malheureusement pour leurs voisins, la différence entre les besoins alimentaires des dragons et ce qu'ils sont capables de dévorer dans la pratique reste grande. La plupart d'entre eux sont ainsi capables d'ingurgiter l'équivalent en viande de la moitié de leur propre poids chaque jour et ils le font souvent avec joie si le gibier se montre suffisant. Les dragons deviennent rarement gras, même s'ils s'empiffrent régulièrement. Au lieu de cela, ils convertissent la nourriture en énergie élémentaire, emmagasinée pour une utilisation ultérieure. Le gros de cette puissance engrangée se dépense par le biais du souffle du dragon et lors des nombreuses poussées de croissance intervenant tout au long de la vie de la créature.



Illus. de T. Lockwood

LE CYCLE DE LA VIE

« Petit œuf deviendra grand dracosire. »

— Maxime kobold

À moins de malchance, les dragons peuvent espérer vivre en bonne santé pendant 1 200 ans, voire beaucoup plus selon leur condition physique générale. En revanche, tous les dragons abordent la vie sous la forme de modestes œufs et se développent en traversant douze étapes de l'existence distinctes, toutes marquées par des évolutions corporelles, mentales et comportementales.

LES ŒUFS

Les œufs de dragon présentent une taille variable en fonction de la race. Ils sont généralement de la même couleur que le dragon qui les a pondus et bénéficient également des mêmes immunités contre les énergies destructives. Ainsi, les œufs de dragon noir sont noirs ou gris foncé et restent insensibles à l'acide. L'œuf de dragon présente une forme ovoïde allongée et une coquille aussi dure que la pierre.

Le dragon femelle est capable de produire des œufs dès le stade de jeune adulte et reste fertile jusqu'à celui de très vieux. Les mâles, quant à eux, sont en mesure de fertiliser les œufs à partir du stade de jeune adulte jusqu'à celui de dracosire.

L'insémination des œufs se déroule dans le corps de la femelle et la ponte a lieu au terme du premier quart de la période d'incubation, comme le montre la table ci-contre. Les nombres donnés par la table sont approximatifs. Dans les faits, cela peut varier d'une dizaine de jours, dans un sens comme dans l'autre.

La ponte

Les œufs de dragon sont pondus par couvées de deux à cinq, jusqu'à une fois l'an. L'ovulation commence dès l'accouplement, la femelle pouvant, si elle le désire, limiter sa fécondité en évitant de s'accoupler. L'accouplement, comme la ponte, peut quasiment avoir lieu à n'importe quelle saison.

RÈGLES : ŒUFS DE DRAGON

Bien qu'ils contiennent un embryon vivant, il convient de traiter les œufs de dragon comme des objets inanimés avec le profil suivant :

PROFIL DES ŒUFS DE DRAGON

Taille de l'œuf	Longueur*	Poids	Solidité/ points de résistance	DD pour casser
Très petite (TP)	30 cm	0,5 kg	8/10	12
Petite (P)	60 cm	4 kg	10/15	13
Moyenne (M)	1,20 m	30 kg	10/20	15

*Le diamètre maximal d'un œuf de dragon est égal à la moitié de sa longueur.

Table 1–1 : Œufs de dragon

Couleur	Ovulation avant ponte	Incubation totale	Taille
Airain	120 jours	480 jours	TP
Argent	165 jours	660 jours	P
Blanc	105 jours	420 jours	TP
Bleu	150 jours	600 jours	P
Bronze	150 jours	600 jours	P
Cuivre	135 jours	540 jours	TP
Noir	120 jours	480 jours	TP
Or	180 jours	720 jours	M
Rouge	165 jours	660 jours	M
Vert	120 jours	480 jours	P

La plupart des œufs sont déposés dans un nid situé dans l'antre de la femelle, protégés et soignés par le ou les parents. Le nid classique est constitué d'une fosse ou d'un monticule, les œufs étant complètement ensevelis sous un tas de matière meuble, comme du sable ou des feuilles. La forme ovoïde des œufs leur confère une grande résistance aux chocs et à la pression, si bien que la femelle peut marcher, combattre et dormir au sommet du nid sans crainte de les briser.

Il arrive que les dragons doivent laisser leurs œufs sans surveillance. Dans ce cas, les femelles font bien attention à dissimuler le nid. Aussi bien la femelle que le mâle, ou les deux à la fois, peuvent se rendre régulièrement dans le secteur abritant le nid, mais ils font alors bien attention à ne pas trop s'approcher de la cachette, à moins qu'un danger ne menace les œufs.

L'éclosion des œufs

Quand un œuf de dragon a fini d'incuber, le dragonnet doit s'en extirper. Si les parents sont dans les parages, ils l'assistent souvent en tapotant sur la coquille. Sans cela, le dragonnet doit briser l'œuf lui-même, affaire qui se résout généralement en une minute ou deux. Tous les œufs d'une même couvée font à peu près la même taille.

RÈGLES : INCUBATION DES ŒUFS DE DRAGON

Une fois pondu, l'œuf de dragon exige des circonstances de couvaison particulières jusqu'à l'éclosion. Ces conditions dépendent de la race du dragon, comme expliqué ci-dessous. Le dragonnet embryonnaire contenu dans l'œuf peut éventuellement survivre à des conditions d'incubation inadéquates, mais jamais très longtemps. Pour chaque heure passée dans des conditions de couvaison inadaptées, le dragonnet doit réussir un test de Constitution (DD égal à 15 +1 par test précédemment effectué, l'embryon disposant de la même valeur de Constitution que le dragonnet éclos) pour survivre.

Le dragonnet embryonnaire acquiert une certaine conscience dès qu'il entre dans le dernier quart de la période d'incubation.

Les conditions adéquates d'incubation selon la race sont les suivantes :

Airain. L'œuf doit être constamment exposé au feu ou gardé à une température d'au moins 60°C.

Argent. L'œuf doit être enseveli dans la neige, encastré dans la glace ou conservé à une température inférieure à -18°C.

Blanc. L'œuf doit être enseveli dans la neige, encastré dans la glace ou conservé à une température inférieure à -18°C.

Bleu. L'œuf doit être gardé à une température comprise entre 32°C et 49°C pendant la moitié de la journée, suivie d'une autre demi-journée entre 4°C et 16°C.

Bronze. L'œuf doit être immergé dans une mer ou un océan ou quelque endroit balayé par la marée au moins deux fois par jour.

Cuivre. L'œuf doit être immergé dans un acide suffisamment agressif pour infliger 1d4 points de dégâts par round ou entièrement recouvert de sable ou d'argile frais (entre 4°C et 16°C).

Noir. L'œuf doit être immergé dans un acide suffisamment agressif pour infliger 1d4 points de dégâts par round ou plongé dans un marais, un bourbier ou un marécage.

Or. L'œuf doit être constamment exposé au feu ou gardé à une température d'au moins 60°C.

Rouge. L'œuf doit être constamment exposé au feu ou gardé à une température d'au moins 60°C.

Vert. L'œuf doit être immergé dans un acide suffisamment agressif pour infliger 1d4 points de dégâts par round ou enseveli sous un tas de feuilles mouillées d'eau de pluie.

RÈGLES : ÉCLOSION DES ŒUFS DE DRAGON

Pour éclore, le dragonnet doit s'extraire de sa coquille. Depuis sa position à l'intérieur de l'œuf, il n'est pas en mesure de mordre la coquille et ses griffes sont encore trop faibles pour surmonter la solidité de la cloison. Pour s'extirper de l'œuf, le dragonnet doit donc réussir un test de Force (DD 20) pour briser la coquille. Heureusement pour lui, le dragonnet peut tout simplement « faire 20 » sur ce test et ainsi venir à bout de l'œuf en 2 minutes.

Pour déterminer le jour exact où les œufs de la couvée éclosent, jetez 1d10. Si le résultat est impair, il s'agit du nombre de jours d'avance sur la norme (cf. Table 1–1). Si le résultat est pair, les œufs éclosent avec autant de jours de retard sur la moyenne.

Si au moins l'un des parents a pris soin de l'œuf, il n'est pas besoin d'effectuer d'autres tests pour voir si l'embryon survit.

En revanche, si les conditions d'incubation ne se sont pas toujours montrées idéales, le dragonnet doit effectuer un test de Constitution pour survivre. La table ci-dessous donne une liste de circonstances et le DD du test de Constitution nécessaire pour résister aux mauvaises conditions.

Dans le cas d'un nid dérangé ou d'un œuf retiré du nid, la créature qui prend soin de l'œuf peut effectuer un test de Premiers secours, ajusté d'un bonus de +1 si elle dispose d'un degré de maîtrise d'au moins 5 en Connaissances (mystères). Le dragonnet conserve alors le meilleur résultat obtenu entre son test de Constitution et le test de Premiers secours.

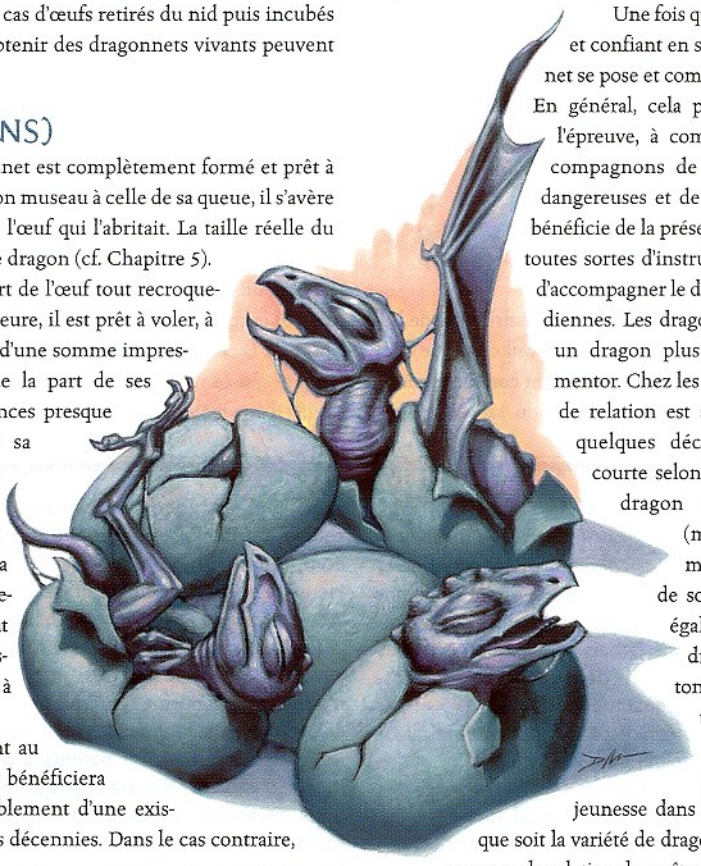
L'ouverture de l'œuf avant le dernier quart de la période d'incubation provoque la mort systématique de l'embryon. Par contre, si l'ouverture intervient pendant le dernier quart, le dragonnet a droit à un test pour survivre. Même s'il réussit, le dragonnet subit des dégâts non-létaux équivalents à ses points de vie actuels. Ces dégâts ne peuvent être soignés avant la fin théorique de la période d'incubation, le dragonnet restant chancelant pendant tout ce temps. Par ailleurs, un dragonnet prématurément extrait de l'œuf doit recevoir les mêmes soins qu'un œuf non éclos pour survivre et ce, jusqu'à la fin de la période normale d'incubation.

Circonstances	DD du test de Constitution
Nid non dérangé	—
Nid dérangé, mais recomposé par un parent	10
Nid dérangé, mais recomposé par un dragon autre	15
Nid dérangé, mais recomposé par une créature autre	20
Œuf retiré du nid, soigné par un dragon	20
Œuf retiré du nid, soigné par une créature autre	25
Œuf ouvert prématurément	+5

Des œufs convenablement couvés et soignés ont pratiquement 100 % de chances d'éclore. En revanche, si l'incubation s'est trouvée perturbée, en particulier dans le cas d'œufs retirés du nid puis incubés artificiellement, les chances d'obtenir des dragonnets vivants peuvent s'avérer bien moindres.

DRAGONNET (0–5 ANS)

À peine sorti de l'œuf, le dragonnet est complètement formé et prêt à affronter la vie. De la pointe de son museau à celle de sa queue, il s'avère environ deux fois plus long que l'œuf qui l'abritait. La taille réelle du dragonnet dépend de l'espèce de dragon (cf. Chapitre 5).



Un dragon tout juste éclos sort de l'œuf tout recroquevillé et humide. Au bout d'une heure, il est prêt à voler, à se battre et à raisonner. Il hérite d'une somme impressionnante de savoir pratique de la part de ses parents, même si ces connaissances presque innées restent enfouies dans sa mémoire, à son insu, jusqu'à ce qu'il ait à les utiliser.

Comparé à ses aînés, le dragonnet a l'air un peu gauche. Sa tête et ses pattes semblent légèrement trop grandes, contrairement à ses ailes et sa queue, qui paraissent hypertrophiées par rapport à ce qu'on voit chez les adultes.

Si l'un des parents est présent au moment de l'éclosion, le jeunot bénéficiera d'un protecteur et jouira probablement d'une existence sûre pendant les premières décennies. Dans le cas contraire, il devra lutter pour survivre.

Qu'il soit éduqué par un autre dragon ou qu'il soit livré à lui-même, la priorité du dragonnet consistera à apprendre à être un dragon, c'est-à-dire savoir engranger de la nourriture, trouver un antre et comprendre ses propres aptitudes (généralement dans cet ordre).

Dès qu'il sort de l'œuf, le dragonnet commence à chercher de quoi manger. Le premier repas d'un dragonnet livré à lui-même se résume souvent à la coquille de son œuf. Cette pratique a non seulement l'avantage de lui donner une bonne dose de minéraux vitaux, mais elle constitue également une meilleure solution que de s'en prendre à ses voisins de nid pour les dévorer. Les dragonnets élevés par leurs parents bénéficient souvent de quelque friandise affectionnée par son espèce. Ainsi, les dragons de cuivre ont l'habitude d'offrir des mille-pattes et des scorpions géants à leur progéniture. Dans de nombreux cas, ce plat de choix prend la forme d'une proie vivante et le dragonnet reçoit sa première leçon de chasse en même temps que son premier repas.

Dès que sa faim est apaisée, la seconde tâche du dragonnet consiste à s'assurer un antre. Le dragon part à la recherche d'une grotte dissimulée, d'une cache ou d'une crevasse, bien protégée, où il pourra se reposer, se cacher et commencer à engranger son butin. Même les dragonnets qui restent sous la protection d'un parent s'aménagent une portion de l'antre de ce dernier.

Une fois qu'il se sent en sécurité dans son antre et confiant en ses réserves de nourriture, le dragonnet se pose et commence à aiguiser ses pouvoirs innés. En général, cela passe par toutes sortes de mises à l'épreuve, à commencer par les bagarres avec ses compagnons de couvée, les traques de créatures dangereuses et de longues heures de méditation. S'il bénéficie de la présence d'un parent, le dragonnet reçoit toutes sortes d'instructions draconiques et la possibilité d'accompagner le dragon adulte dans ses activités quotidiennes. Les dragonnets esseulés recherchent parfois un dragon plus âgé, susceptible de devenir leur mentor. Chez les dragons d'alignement bon, ce genre de relation est souvent provisoire et ne dure que quelques décennies (une durée relativement courte selon les critères draconiques). Le jeune dragon visite régulièrement son aîné (mensuellement ou hebdomadairement), pour profiter de ses conseils et de son savoir. Les dragons mauvais ont également l'habitude de parrainer des dragonnets qui ne sont pas leurs rejetons. Non pas qu'ils fassent preuve d'altruisme, ils en seraient bien incapables, mais ils sont généralement conscients de l'importance de la jeunesse dans la perpétuation de l'espèce. Quelle que soit la variété de dragon concernée, il est nécessaire, dans ce genre de relation de maître à disciple, que le plus jeune montre le plus grand respect et la plus humble déférence à l'égard de son aîné draconique, et qu'il lui porte régulièrement des offrandes, sous forme de nourriture, de renseignements et de trésor. Si jamais le plus âgé des deux dragons vient à considérer son apprenti comme un rival, la relation prendra immédiatement fin. Dans le cas de dragons maléfiques, cette fin se montrera souvent fatale pour le plus jeune.

TRÈS JEUNE (6–15 ANS)

Arrivé à l'âge de 6 ans, le dragon a doublé de longueur, même si la tête et les pattes semblent encore trop volumineuses par comparaison avec le reste du corps. Il est désormais plus fort et plus robuste. Il lui devient nécessaire de trouver un nouvel antre capable de supporter sa nouvelle taille. De nombreux dragons déménagent de toute manière à ce stade, en particulier ceux qui ne sont pas accompagnés d'un parent. Il ne faut pas oublier, en effet, que le dragon a chassé dans le secteur pendant cinq ans et donc que l'emplacement de son premier antre a probablement été trouvé par des intrus ou que les environs n'ont plus de gibier à offrir.

D'une manière générale, un très jeune dragon reste très proche d'un dragonnet, si ce n'est qu'il se montre plus sûr de lui.

RÈGLES : POUVOIRS D'UN DRAGONNET

Un dragonnet à peine éclos ne sait pas voler, subit un malus de –2 en Dextérité et un autre, également de –2, aux jets d'attaque. Ces malus disparaissent au bout de 1 heure.

À part cela, le dragonnet est doté de tous les pouvoirs indiqués dans le *Manuel des Monstres* pour un dragonnet de son espèce, accompagnés des compétences et des dons. Sa sélection de compétences et de dons correspond à celle de ses parents.

JEUNE (16–25 ANS)

À l'âge de 16 ans, la plupart des dragons connaissent une poussée de croissance qui les amène jusqu'à leur taille adulte, même si leur tête et leurs pattes restent relativement hypertrophiées, comme chez le dragonnet. Leur esprit s'affûte à la faveur de l'expérience acquise et des pouvoirs innés nouvellement maîtrisés.

À ce stade, le dragon ressent le besoin impérieux de se constituer un trésor et de définir son territoire (même si ces deux aspirations peuvent tout à fait s'être révélées plus tôt). Dans certains cas, en revanche, le jeune dragon continue à partager son antre et territoire de chasse avec le reste de sa couvée ou ses parents. Les dragons qui quittent le bercail à ce stade partent souvent très loin, à la recherche d'un site où ils pourront établir leur propre foyer.

ADOLESCENT (26–50 ANS)

À l'âge de 26 ans, le dragon est en bonne voie pour la maturité. Il reste loin de la puissance physique d'un véritable adulte, mais ses proportions corporelles peuvent le faire passer pour tel. Certaines espèces démontrent leurs premières aptitudes magiques à ce stade.

JEUNE ADULTE (51–100 ANS)

Passé le demi-siècle, le dragon entre dans l'âge adulte, bien que son corps continue à grandir pendant de nombreuses années. Les jeunes adultes sont capables de se reproduire et la plupart ne perdent pas de temps pour le faire.

Ses écailles se sont développées pour former une armure si prodigieuse qu'elle se montre capable de détourner tout ce qui n'est pas une arme magique, un croc ou une griffe de dragon. Un jeune dragon adulte apprend également à maîtriser ses premiers sorts et fait preuve d'un intellect extraordinaire.

À ce stade, le dragon coupe les liens avec le reste de sa couvée, son mentor ou ses parents, si ça n'est pas déjà fait, et constitue son propre antre et son propre territoire.

ADULTE (101–200 ANS)

Au cours du second siècle de son existence, le dragon voit sa croissance ralentir, tandis que son corps atteint juste sa pleine maturité. La première croissance étant désormais terminée, le corps du dragon se montre encore plus puissant et vigoureux. Le dragon adulte continue à affûter ses capacités mentales et maîtrise davantage de compétences et de magie.

C'est à ce stade que le dragon a le plus de chances de trouver un conjoint durable avec qui il partagera son antre pour accueillir sa progéniture.

ÂGE MÛR (201–400 ANS)

Au terme de ses deux premiers siècles, la valeur physique et mentale du dragon continue de croître, même si cela ne se traduit pas

RÈGLES : ÉLEVER UN DRAGON

Adopter un dragon n'est pas une tâche aisée. Tous les dragons, y compris ceux d'alignement bon, font preuve d'un complexe de supériorité et d'un désir inné de liberté. La plupart des dragons se montrent respectueux vis-à-vis de leurs aînés de même race, mais ont l'habitude de considérer les autres créatures avec mépris.

Un dragon ayant vécu quelques siècles finira par apprendre à respecter ceux qui ne sont pas de son espèce pour leurs capacités et leurs prouesses, mais pour un dragonnet à peine éclos, l'adoptant sera souvent perçu comme celui qui l'a capturé ou, dans le meilleur des cas, un imbécile bien intentionné. Ceci dit, il reste toujours possible pour un personnage d'une race non draconique de tisser des liens avec un dragonnet sorti de l'œuf. Cette prouesse exige le recours aux compétences Diplomatie ou Intimidation puis, au final, Dressage.

Un personnage cherchant à élever un dragonnet à peine éclos doit commencer par effectuer un test de Diplomatie ou Intimidation pour convaincre le dragon d'accepter son éducation. Un degré de maîtrise au moins égal à 5 en Connaissances (mystères) confère au personnage un bonus de +2 au test. Le résultat de ce test est opposé à celui de Psychologie du dragon, qui dispose d'un bonus racial de +15. D'autres circonstances, comme celles qu'indique la table ci-dessous, peuvent également influer sur le test de Psychologie du dragonnet.

Circonstances	Modificateur
Le personnage a pris soin de l'œuf pendant l'incubation	–2
Le personnage était présent lors de l'éclosion	–5
Pour chaque composante d'alignement commune entre le personnage et le dragon[1]	–5

[1] Les composantes d'alignement sont chaotique, mauvais, bon, loyal et neutre.

Ce test opposé est effectué en secret par le MD, de manière à ce que le joueur du personnage ne sache pas tout de suite ce qu'il en advient. Si le dragonnet remporte le test opposé, il se considère comme prisonnier du personnage et cherche à gagner sa liberté par tous les moyens. La plupart des dragons, même si jeunes, se montrent suffisamment malins pour éviter d'attaquer sur-le-champ une créature plus puissante qu'eux et attendront patiemment la bonne occasion de s'évader. Le personnage n'a plus aucune chance de pouvoir élever ce dragon. Dans ce cas, aucune autre tentative n'est autorisée pour ce test opposé.

Si le personnage remporte le test opposé, il peut tenter d'élever le dragon. La tâche demande 5 ans, mais une fois que l'éducation commence, le personnage n'a besoin de consacrer qu'un jour par semaine à la formation du dragon. En revanche, pendant toute cette période, il est nécessaire de nourrir et de loger le dragon, ce qui revient à 10 po par jour.

Une fois cette phase terminée, le personnage effectue un test de Dressage (DD égal à 20 + dés de vie du dragon au stade très jeune). Le MD effectue un test secret, l'échec étant définitif. Si le test de Dressage du personnage échoue, le dragon n'est pas convenablement apprivoisé et cherche à partir, comme il est expliqué plus haut. En revanche, si le test est réussi, le personnage peut commencer à apprendre au dragon à effectuer certaines tâches (la plus courante consistant à lui servir de monture ; cf. *Montures draconiques*, page 136 et la description de la compétence Dressage, page 75 du *Manuel des Joueurs*).

Pour de nombreux personnages, le but ultime recherché par le dressage d'un dragon est de s'en faire un compagnon d'armes. Pour ce faire, le personnage doit disposer du don Prestige (cf. page 106 du *Guide du Maître*) au moment où la période de dressage prend fin et doit présenter une valeur de Prestige suffisamment élevée pour pouvoir s'attirer les services du dragon (les dés de vie du dragon au stade très jeune correspondant à son niveau de compagnon d'armes). Par ailleurs, l'alignement du dragon ne doit pas être opposé à celui du personnage, que ce soit sur l'axe Loi/Chaos ou l'axe Bien/Mal. Ainsi, un personnage chaotique bon ne peut espérer apprivoiser un dragonnet chaotique mauvais. Pour plus de détails, veuillez vous référer à la rubrique *Compagnons d'armes draconiques*, page 138.

souvent visuellement. À ce stade, le dragon a une puissance redoutable et il le sait.

Les dragons d'âge mûr font preuve d'un niveau de confiance qui fait défaut à leurs cadets. Ils ont rarement besoin d'affronter le danger pour prouver leur valeur, si ce n'est, peut-être, face à d'autres dragons. Au lieu de cela, ils agissent à dessein, avec sérénité et entreprennent souvent des projets qui mettent des années à se réaliser.

En raison de sa puissance, de sa richesse et de son âge, un dragon d'âge mûr reste rarement ignoré du reste du monde. Son nom est désormais connu, au moins parmi les autres dragons, et il devient souvent la cible de ses rivaux draconiques comme des aventuriers. L'une des priorités du dragon d'âge mûr consiste à revoir les défenses de son antre et à les améliorer. Il arrive souvent qu'il déménage, par mesure de sécurité. Il ne choisit jamais son nouvel antre à la légère et garde parmi ses projets celui de s'assurer un trésor plus consistant. Les légendes de barde relatant la destruction de royaumes par des dragons qui en pillent les richesses trouvent souvent leur source dans de véritables actes commis par des dragons d'âge mûr, au cours de cette phase de transition.

VIEUX (401–600 ANS)

Arrivés à cet âge, la plupart des dragons cessent de grandir, mais ils deviennent encore plus robustes. Leur esprit et leurs facultés magiques continuent de progresser au fil des siècles.

Les vieux dragons commencent généralement à montrer quelques signes extérieurs de vieillesse. Leurs écailles comment à s'effriter et se craqueler sur les bords, mais aussi à s'assombrir et à perdre de leur éclat (certains dragons métalliques prennent cependant une apparence encore plus lustrée). Leurs iris commencent à se fondre dans les yeux, si bien que leurs globes oculaires semblent presque uniformes.

La plupart des dragons continuent à aiguiser la ruse placide dont ils font preuve dès l'âge mûr. S'ils restent prompts à défendre ce qu'ils considèrent comme leur propriété, ils se précipitent rarement dans leurs actions, préférant plutôt évaluer les différentes possibilités avant d'agir.

TRÈS VIEUX (601–800 ANS)

Passés les six cents ans, le dragon se montre encore plus résistant aux atteintes d'ordre physique et commence à maîtriser de puissants sorts et pouvoirs magiques. C'est le dernier stade de la vie pendant lequel les femelles restent fécondes et la plupart d'entre elles essaient de produire au moins deux couvées avant de ne plus en être capables.

VÉNÉRABLE (801–1000 ANS)

À ce stade, les dragons femelles arrivent au terme de leur vie reproductive. Nombreuses sont celles qui compensent cela en éduquant les plus jeunes spécimens de l'espèce, ce que font aussi beaucoup de mâles. Les dragons vénérables n'ont pas grand-chose à craindre de leurs cadets, tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge adulte. Par ailleurs, la sagesse et l'expérience qu'ils peuvent leur transmettre s'avèrent considérables.

La plupart des dragons de cet âge sont dotés d'un esprit qui rivalise avec celui des humains les plus doués et brillants. De plus, ils se posent comme d'impressionnants puits de connaissances, aussi bien pratiques qu'ésotériques.

DRACOSIRE (1001–1200 ANS)

Atteindre le millier d'années reste une véritable prouesse, y compris pour les dragons. C'est pourquoi ce stade constitue un événement important dans la vie de tout dragon. Le dracosire impose le respect à ses congénères, même à ses rivaux, ne fût-ce qu'à contrecoeur. Les dragons mâles entrent dans leurs dernières années de fertilité, mais leur statut exalté parmi les leurs en fait des partenaires de choix. Les femelles plus jeunes ont ainsi l'habitude d'établir leur territoire à proximité d'un dracosire mâle, dans le but d'en obtenir les faveurs amoureuses, la protection et la possibilité accrue de voir leur progéniture instruite par un tel ancien.

GRAND DRACOSIRE (1201 ANS ET PLUS)

Après douze siècles d'existence, le développement physique et mental du dragon touche à son terme. Le dragon est alors au sommet de ses aptitudes physiques, mentales et magiques.

LE CRÉPUSCULE DE LA VIE ET LA MORT

La manière exacte dont évoluent les dragons après avoir atteint le stade de grand dracosire est sujette à de nombreuses interprétations, certains érudits allant jusqu'à prétendre que les dragons ne meurent pas de vieillesse. Malheureusement, les dragons eux-mêmes ne sont pas d'une grande aide sur la question. Ils ne gardent pas trace des naissances et sont prompts à exagérer leur âge.

Les sages demi-elfes Guillaume et Cirjon de Cheirdon ont étudié l'âge des dragons en notant précisément la date à laquelle certains dragons célèbres fêtèrent leur qualité de dracosire, avant de garder trace de leur âge à partir de là. Plus tard, d'autres érudits ont soupçonné Guillaume et Cirjon d'avoir en réalité été des dragons d'argent déguisés en demi-elfes et donc que leurs hypothèses étaient en réalité le résultat d'observations sur le terrain. Quoi qu'il en soit, le duo de sages finit par

RÈGLES : PRÉMICES DU DÉCLIN ET MORT

L'âge maximal d'un dragon est déterminé par sa valeur de Charisme. Chez le dragon chromatique, il convient de multiplier sa valeur de Charisme par 50 et d'ajouter le résultat obtenu à 1 200. Cela correspond à l'âge à partir duquel le dragon va commencer à décliner. Chez les dragons métalliques, le crépuscule de la vie commence à un âge égal à sa valeur de Charisme multipliée par 100, puis ajoutée à 1 200. Les dragons métalliques vivent plus longtemps que les chromatiques, ce que reflètent ces formules. Les âges maximaux des dragons véritables du *Manuel des Monstres* sont indiqués dans la table suivante :

Couleur	Début du crépuscule	Couleur	Début du crépuscule
Blanc	2 100 ans	Airain	3 200 ans
Bleu	2 300 ans	Argent	4 200 ans
Noir	2 200 ans	Bronze	3 800 ans
Rouge	2 500 ans	Cuivre	3 400 ans
Vert	2 300 ans	Or	4 400 ans

Quand un dragon atteint l'âge correspondant à l'amorce du crépuscule, il doit effectuer un test de Constitution (DD 20). En cas d'échec, le dragon meurt. Si le test est réussi, le dragon survit, mais sa valeur de Constitution diminue de 1 point. Ce test de Constitution se répète ensuite chaque année avec les mêmes conséquences.

disparaître et personne ne sait où reposent l'un et l'autre. Peut-être ont-ils péri lors d'une attaque de dragon, mais on peut aussi imaginer qu'ils sont encore parmi nous, sous un autre aspect.

Guillaume et Cirjon ont conclu que le dragon véritable à l'espérance de vie la plus courte, le dragon blanc, pouvait vivre jusqu'à 2 100 ans. Celui qui jouit de la plus grande longévité reste le dragon d'or, Guillaume et Cirjon ayant établi son âge limite à 4 400 ans.

En plus de cela, les sages ont découvert que les dragons pouvaient rallonger quelque peu leur durée de vie en entrant dans un stade appelé « crépuscule ». Ce terme, proposé par Guillaume et Cirjon, fait référence à la dernière étape de la vie d'un dragon. L'arrêt de la croissance au stade de grand dracosire annonce les prémices de la mort (comme c'est le cas chez la plupart des créatures qui continuent à grandir tout au long de leur vie). Les dragons peuvent encore survivre des siècles après ce stade, mais ils restent mortels et ne peuvent tromper la mort éternellement. Le crépuscule intervient quand le poids des années s'avère enfin trop lourd et précipite la physiologie du dragon dans une spirale descendante. Le crépuscule est une période qui peut durer plusieurs années, mais en général, le dragon succombe assez vite.

ÉVITER LE CRÉPUSCULE

De nombreux dragons préfèrent se soustraire à un lent déclin vers la mort et abandonner leurs méandres reptiliens avec toute leur dignité. Nombre de grands dracosires semblent simplement disparaître à la fin de leur existence. Personne ne sait exactement où ils vont, mais les érudits ont identifié au moins trois cas : ceux qui libèrent leur âme, ceux qui se constituent dracogardiens et ceux qui deviennent dracoliches.

Envol de l'âme

Le dragon a la possibilité de se séparer de son esprit. Ce faisant, il meurt et son esprit est libéré vers l'au-delà. Pour se préparer à cet envol

RÈGLES : SOLUTIONS DE REMPLACEMENT AU CRÉPUSCULE

Tout dragon ayant atteint la catégorie d'âge « vieux » peut libérer son âme, devenir dracogardien ou encore dracoliche (les détails de la conversion en dracoliche se trouvent page 150).

Pour l'envol de l'âme ou pour se constituer dracogardien, le dragon doit consommer l'équivalent d'au moins 135 000 po de trésor, ou au moins 90 % de son propre trésor si celui-ci dépasse les 150 000 po. Tout doit être dévoré dans la même journée et un minimum de 120 000 po de ce qui est englouti doit avoir appartenu au dragon depuis au moins 200 ans.

Une fois la quantité nécessaire assimilée, le dragon doit trouver un cimetière de dragons ou un site adapté pour les dracogardiens. Une fois sur les lieux, le dragon n'a qu'à désirer la dernière étape du processus pour qu'elle se déroule.

Quand un dragon libère son âme, la vie quitte son corps. Quand un dragon devient dracogardien, son enveloppe corporelle se fond dans le paysage. Une fois le trésor englouti, le dragon peut repousser l'envol de l'âme ou la transformation en dracogardien jusqu'à 1 jour par point de Charisme. S'il dépasse cette limite, il perd la possibilité d'accomplir le phénomène et devra attendre d'avoir à nouveau consommé la quantité de trésor nécessaire (avec toutes les conditions évoquées plus haut) avant de pouvoir retenter l'opération.

spirituel, le dragon dévore la totalité de son trésor. La plupart d'entre eux voyagent également jusqu'à un cimetière de dragons pour y trépasser.

Les cimetières draconiques sont des sites ancestraux dont les origines sont oubliées de tous, y compris des dragons. En règle générale, ils ne se montrent accessibles qu'aux créatures volantes, car ils sont situés au sommet de montagnes, dans des vallées secrètes (entourées de jungle, de désert ou de massifs montagneux), sur des îles émergeant au milieu d'une mer sans vent ou au contraire secouées par les tempêtes, ou encore dans les profondeurs d'une faille terrestre.

L'enceinte du cimetière regorge de dangers. Des tempêtes d'énergie élémentaire balayent fréquemment les lieux et des maelströms d'origine tout aussi élémentaire apparaissent au hasard çà et là. Ces manifestations peuvent vomir des bandes de créatures élémentaires hostiles ou happer les imprudents, du plan Matériel vers quelque plan élémentaire. Il peut également arriver que les dépouilles et les squelettes de dragon s'animent d'eux-mêmes et rôdent dans les parages, attaquant toute créature vivante rencontrée.

Les cimetières de dragons sont également hantés par des dragons fantomatiques.

Malgré tous les dangers, ces nécropoles attirent bien des visiteurs. D'après la légende, mais aussi selon certaines découvertes reconnues, le butin d'un dragon ayant libéré son âme n'est pas systématiquement anéanti, du moins pas totalement. C'est pourquoi de nombreux chasseurs de trésor, faisant preuve d'une avidité draconique, explorent ces cimetières dans l'espoir de dénicher les trésors qu'ils sont censés abriter. D'autres ne sont là que pour récolter des restes de dragons, dans un but magique ou alchimique.

Les dracogardiens

Arrivé à la fin de sa vie en ce bas monde, le dragon peut choisir de devenir dracogardien, son enveloppe corporelle se mêlant alors à la configuration géographique des lieux. Une fois son trésor assimilé, le dragon se transforme en élément topographique. Les choix les plus courants semblent se résumer aux collines, montagnes, lacs, marais et autres futaies.

Ces sites deviennent des lieux de ponte de prédilection pour les dragons. On dit même qu'un nid de dragon agencé dans un tel endroit ne court aucun risque d'être dérangé et que les dragonnets qui y grandissent entrent en communion avec l'esprit du dracogardien, qui leur transmet la sagesse nécessaire pour en faire de puissants adultes.

Comme c'est le cas pour les cimetières draconiques, la légende raconte qu'une partie du butin du dragon défunt se trouve cachée quelque part sur le site. Ces endroits comptent donc parmi les cibles privilégiées des chasseurs de trésor. L'extraction du trésor, si tant est qu'il existe, risque fort de s'avérer délicate. Les jeunes dragons qui vivent sur les lieux n'apprécient généralement pas les intrusions, pas plus que les parents absentéistes qui y ont laissé leurs œufs (comme nous l'avons vu, les dragons qui

RÈGLES : CIMETIÈRES DE DRAGONS

Les nécropoles draconiques offrent un paysage macabre, fait de terre flétrie et jonchée d'ossements et de restes carnés de dragon.

Tout cimetière de dragons est hanté d'au moins un gardien fantomatique, chargé de protéger le site. Le gardien du cimetière correspond exactement à un dragon fantomatique (cf. page 154), tiré d'un grand dracosire, généralement d'or ou d'une autre espèce d'alignement loyal. Le gardien n'existe que pour surveiller la nécropole et non pour retrouver quelque trésor perdu. On ne peut l'amadouer en lui offrant des richesses. S'il tombe au combat, le gardien se reconstitue en 1 jour.

D'autres dragons fantomatiques peuvent l'accompagner. Ces esprits supplémentaires ne sont alors que des dragons fantomatiques normaux.

Les dangers surnaturels abondent dans un tel endroit. Des tempêtes d'énergie élémentaire font régulièrement rage dans le secteur. Il s'agit de l'équivalent de sorts de *tempête de feu* lancés par un personnage de niveau 20 (jet de Réflexes, DD 23, 1/2 dégâts), si ce n'est qu'elles peuvent être chargées d'acide, d'électricité, de feu ou de froid et qu'elles couvrent tout le cimetière. En général, elles s'abattent toutes les 1d4 heures, mais la fréquence peut largement varier.

Par ailleurs, les cimetières draconiques contiennent des zones dans lesquelles la structure du cosmos se trouve affaiblie. Ces aires instables peuvent faire de 1,50 à 15 mètres de large. Toutes les 1d4 heures, chacune de ces zones peut délivrer une horde élémentaire (équivalent au sort *nuée d'élémentaires* lancé par un personnage de niveau 20) ou aspirer tout ce qui se trouve dans le secteur instable par le biais d'un maelström relié vers un plan élémentaire. Ce dernier phénomène persiste alors pendant 1d4 minutes. Toute créature qui touche ou pénètre dans la zone instable pendant la durée de la perturbation se retrouve balayée vers le plan élémentaire.

Une telle zone affaiblie présente toujours une aura évanescente de conjuration, hormis pendant les phases actives, où l'aura se révèle surpuissante.

Toute nécropole draconique accueille également une population sans cesse en évolution de dragons squelettiques et de dragons zombifiés (cf. pages 174 et 177) animés par les forces surnaturelles qui sévissent dans les parages. Ces créatures attaquent à vue tout être vivant rencontré, à l'exception des dragons qui viennent mourir dans le cimetière.

Les légendes sur les richesses qu'abritent ces nécropoles sont vraies. Ainsi, un cimetière de dragons accueille généralement un trésor équivalent au triple de la norme pour le facteur de puissance du gardien. Bien que les dragons fantomatiques ne disposent normalement d'aucun butin, les cimetières draconiques ont accumulé toutes sortes de résidus de trésor issus des dragons ayant libéré leur âme et de l'équipement des prétendus pillards qui ne se sont pas montrés à la hauteur.

RÈGLES : SITES DRACOGARDÉS

Quand un dragon devient dracogardien, il génère un élément topographique d'une surface de 2,5 km² par tranche de 5 points de Constitution du dragon.

L'élément créé affiche toujours une certaine ressemblance avec le dragon. Ainsi, les contours d'une colline pourront rappeler un dragon endormi ou la forme d'un lac pourra évoquer la tête d'un dragon ou son empreinte.

Toute couvée livrée dans un site dracogardé bénéficie de l'équivalent des sorts *antidétection* et *mirage*, sous réserve que la femelle qui les pond soit de la même espèce que le dracogardien. Ces effets persistent jusqu'à l'éclosion des œufs, sans produire la moindre aura magique. Pour le reste, ils agissent comme les sorts correspondants, lancés par un personnage de niveau 20.

Tout dragon de la même espèce que le dracogardien, adolescent ou plus jeune, peut se rendre sur le site une fois par mois afin de bénéficier des effets du sort *communion*. Les dragons plus âgés ont également accès à ce bienfait, du moins si leur espèce convient, mais seulement une fois l'an.

Le cœur d'un site dracogardé peut tout à fait contenir une petite quantité de trésor, épargné au cours de la transformation du dragon défunt, généralement caché près du centre de la zone. Ce butin ne contient que des pièces et des biens précieux et son niveau n'est égal qu'au quart du facteur de puissance du dracogardien au moment de sa transformation. Retirer le trésor ne porte pas directement atteinte au site, mais la plupart des dragons ne voient pas ce genre d'opération d'un très bon œil.

partent sans soigner leurs œufs gardent néanmoins souvent un œil sur le nid). Parfois, on y trouve également des dragons fantomatiques, ce qui constitue un danger supplémentaire pour les intrus.

LES DRACOLICHES

Certains dragons maléfiques s'assurent l'aide de tiers pour tromper la mort. Le dragon et ses serviteurs créent un objet inanimé, appelé phylactère, destiné à conserver la force vitale du dragon.

Après cela, une mixture spéciale est concoctée et le dragon l'avale. Il s'agit d'un poison mortel, spécifiquement adapté au dragon concerné. La mort est assurée.

Au moment de mourir, l'esprit du dragon est transféré vers le phylactère. Ainsi conservé, l'esprit peut occuper n'importe quel cadavre à proximité, y compris son ancien corps. Ensuite, si le corps habité est détruit, l'esprit retourne dans son phylactère avant de prendre possession d'une autre dépouille.

Pour plus de détails sur cette opération, veuillez vous reporter à la description de la dracoliche, page 150.

SENS DRACONIQUES

« Les dragons ne voient pas très bien dans l'obscurité. Il est d'ailleurs à noter que leur ouïe n'est guère plus performante. »

— Le regretté Aylmer Dapynto, ancien sage et chasseur de dragons

« Tu souhaites mener une vie longue et riche ? Alors n'essaie jamais de te faufiler à l'insu d'un dragon ! »

— Lidda, offrant ses conseils à un jeune roublard

Comme tous les prédateurs, le dragon est doté de sens acérés. Cette perception formidable s'améliore avec la croissance et l'âge du dragon, principalement en raison de l'esprit de plus en plus vif que la créature acquiert avec les siècles. Les yeux, les oreilles et le museau du dragon ne se font pas plus affûtés avec les années, mais son intellect prodigieux lui permet de trier des sommes sans cesse croissantes d'informations sur son environnement.

VUE

La perception visuelle des dragons est magnifiquement adaptée à la chasse. Ils jouissent d'une excellente perception de la profondeur leur permettant de juger les distances avec une grande précision et leur vision périphérique s'avère tout aussi excellente. Les dragons perçoivent les mouvements et les détails avec une acuité double de celle des humains en plein jour et leurs yeux s'adaptent rapidement aux lumières vives et éblouissantes. Un dragon est ainsi capable de regarder directement le soleil à son zénith un jour d'été, sans souffrir de la moindre perte d'acuité. Les aigles et d'autres oiseaux de proie sont également capables de ce genre de prouesses. En revanche, leur vision nocturne reste médiocre, ce qui constitue probablement l'indice qui a amené certains savants à conclure que les dragons voyaient mal dans le noir.

En fait, la vision des dragons est exceptionnelle dans la pénombre. Leur perception à la lueur de la lune est aussi bonne qu'en plein jour. Même sous un éclairage inférieur, leur vision reste quatre fois supérieure à celle des humains. Les dragons sont même capables de voir sans la moindre source de lumière.

Les dragons voient les couleurs dès qu'il y a un peu d'éclairage. Leur capacité à discerner les nuances est au moins l'égale de celle des hommes. En l'absence de toute lumière, leur vision devient monochrome.

RÈGLES : VISION DES DRAGONS

Comme il est dit dans le *Manuel des Monstres*, les dragons voient extrêmement bien sous toutes les formes d'éclairage.

Dans des conditions de luminosité normales, les dragons voient deux fois mieux que les humains. En termes de jeu, cela signifie qu'ils sont capables de détecter la présence d'une rencontre potentielle à une distance double de celle qu'indique le *Guide du Maître* (cf. Détection et discrétion en forêt, page 87 de cet ouvrage, et autres rubriques similaires). De la même manière, quand un dragon effectue un test de Détection, il ne subit que la moitié des malus liés à la distance, soit –1 par tranche de 6 mètres, au lieu de –1 par tranche de 3 mètres.

Dans la pénombre, les dragons voient quatre fois mieux que les humains. Leur vision nocturne fonctionne exactement comme celle des autres créatures dotées de ce pouvoir, si ce n'est que les dragons voient quatre fois plus loin que les humains quand les sources de lumière sont artificielles. Ainsi, pour un dragon, le sort *lumière* crée une lumière vive sur un rayon de 12 mètres autour de l'objet affecté et une lumière faible sur 12 mètres supplémentaires.

Dans l'obscurité totale, le dragon compte sur sa vision dans le noir et sa perception aveugle. Les deux fonctionnent comme le pouvoir de base correspondant, à l'exception de leur portée exceptionnelle : 36 mètres pour la vision dans le noir et 18 mètres pour la perception aveugle.

En plus de leur appareil visuel supérieur, les dragons ont généralement un degré de maîtrise élevé en Détection.

RÈGLES : ODORAT DES DRAGONS

Malgré leur excellent sens de l'odorat, les dragons ne disposent pas du pouvoir spécial odorat et n'en reçoivent pas les avantages en termes de jeu. En revanche, ce sens contribue largement à leur perception aveugle.

RÈGLES : OUÏE DES DRAGONS

La capacité des dragons à percevoir les ultrasons et les fréquences subsoniques n'est pas meilleure que celle des humains. En général, les dragons ont un bon degré de maîtrise en Perception auditive, d'autant qu'ils disposent d'un nombre impressionnant de points de compétence à répartir. C'est pourquoi ils entendent souvent beaucoup mieux que les humains.

RÈGLES : VOL STATIONNAIRE ET VIRAGE SUR L'AILE

Effectuer un vol stationnaire se fait au prix d'une action de mouvement, ce qui signifie que le dragon peut en profiter pour utiliser son souffle, lancer un sort, recourir à un pouvoir magique ou réaliser une attaque au corps à corps (mais pas avec une aile ou la queue) dans le même round.

Si le dragon n'attaque pas pendant le round où il est en vol stationnaire, il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse dans la direction de son choix, y compris vers le haut, le bas ou en arrière, quelle que soit sa manœuvrabilité.

Quand un dragon met un terme au vol stationnaire, il peut tourner sur place et reprendre son vol normal dans n'importe laquelle des directions qui lui sont permises. Ainsi, si le dragon allait vers le nord au moment où il cesse son vol stationnaire, il peut pivoter et voler plein sud dans la foulée. Il ne peut en revanche voler à la verticale ou dans toute autre direction non autorisée par sa manœuvrabilité.

Tout dragon peut effectuer un virage sur l'aile au prix d'une action libre lorsqu'il est en vol. Cette action coûte l'équivalent de 3 mètres de déplacement en vol. Il n'est pas possible pour le dragon de faire du sur-place ou de prendre de l'altitude au cours d'un round où il réalise un virage sur l'aile.

ODORAT

La perception olfactive des dragons est presque aussi bonne que leur vue. Le museau hypersensible du dragon n'est qu'en partie responsable de la qualité de ce sens, car le dragon recourt également à sa langue fourchue pour éprouver l'air, à l'instar des serpents. Cette capacité à ressentir la présence des créatures par le simple odorat les rend très difficiles à surprendre, et se soustraire à leur conscience demeure quasiment impossible dès qu'ils sont suffisamment proches pour déceler l'odeur de la proie.

OUÏE

Les oreilles du dragon sont à peu près aussi sensibles que celles de l'homme et le spectre des tonalités qu'il peut percevoir est aussi du même ordre. Pourtant, même le plus jeune des dragons fait preuve d'une perception auditive supérieure à celle de l'humain de base, grâce à sa capacité à reconnaître les sons importants et à filtrer les bruits de fond pour ne se concentrer que sur ce qui compte.

PERCEPTION AVEUGLE

L'un des aspects les plus impressionnants des prouesses sensorielles des dragons n'est autre que la perception aveugle ; cette capacité à « voir » ce qui est invisible ou complètement camouflé. Par le biais de ses oreilles et de ses récepteurs olfactifs, ainsi qu'en remarquant des indices aussi subtils que les courants d'air et les vibrations, le dragon est capable de percevoir tout ce qui se trouve dans son entourage immédiat, qu'il ait les yeux fermés, qu'il soit enveloppé de *ténèbres* magiques ou encore noyé dans un brouillard impénétrable. Bien entendu, certains phénomènes sont d'une nature entièrement visuelle (comme la couleur) et restent ignorés par la perception aveugle du dragon.

GOÛT

La perception gustative du dragon s'avère très affinée. Un dragon est ainsi capable de distinguer les plus faibles variations de goût dans la nourriture et l'eau. La plupart d'entre eux développent d'ailleurs des préférences culinaires très excentriques. Les dragons de cuivre, par exemple, raffolent de vermine venimeuse. Le goût draconique prononcé le plus tristement célèbre reste probablement celui des dragons rouges pour la chair des jeunes femmes.

Curieusement, les dragons ne semblent pas très amateurs de goûts sucrés. On ne sait réellement si cela est dû à une aversion pour le sucre ou un manque de finesse dans la perception de ces goûts. La plupart des dragons refusent d'argumenter sur la question.

TOUCHER

En raison de son épaisse peau écailleuse et de ses pattes griffues, le sens du toucher du dragon s'avère assez mauvais. Les plus petits et plus jeunes, qui n'ont pas encore acquis leur impressionnante armure naturelle, font preuve d'un toucher supérieur à celui des dragons plus âgés, ce qui fait de ce sens le seul qui se montre moins aiguisé avec l'âge et la taille. Un dragon qui cherche à connaître la texture d'un objet le fait généralement en l'appréhendant avec sa langue, même si cet appendice se montre plus efficace pour goûter que pour éprouver tactilement.

Cette relative faiblesse sensorielle peut expliquer pourquoi les dragons semblent préférer les nids faits d'amas de pièces, de gemmes et d'autres richesses. Un tel lit, composé de nombreux petits objets durs et pointus, peut s'avérer très inconfortable pour un humain, mais pour un dragon, un tel arrangement engendre un chatouillement douillet, comme s'il s'agissait d'un duvet de plumes à peine saillantes.

LE VOL

« Ce que je pense des facultés de vol des dragons ? Parce que vous appelez ça voler ? »

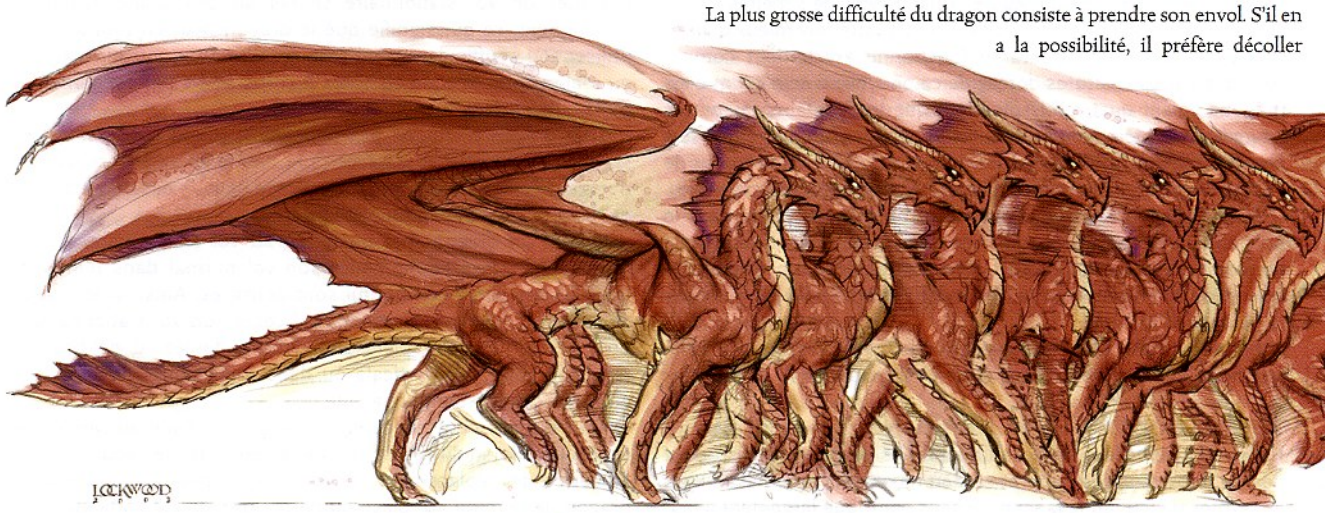
— Kal' ostikillam, djinn

« Les dragons sont de puissants et majestueux navigateurs des airs, capables de rester dans le ciel pendant des jours d'affilée. »

— Yunni Cupuricus, sage

Certains sages estiment que la capacité des dragons à voler est partiellement magique, mais l'on sait qu'ils sont capables de prendre leur envol et de manœuvrer à l'intérieur de zones d'antimagie qui empêchent leurs sorts et leur souffle de fonctionner. Le dragon doit en réalité cette aptitude et ses caractéristiques de vol à son anatomie et son métabolisme si particuliers. Son poids reste largement inférieur à celui d'une créature strictement terrestre de sa taille et ses muscles, en particulier ceux qui assurent le vol, sont exceptionnellement puissants, en tout cas assez pour le pousser et le maintenir dans les airs.

La plus grosse difficulté du dragon consiste à prendre son envol. S'il en a la possibilité, il préfère décoller



Marche...

depuis une hauteur, depuis laquelle il pourra plonger et prendre de la vitesse. Sans cela, le dragon doit jaillir dans les airs, profitant de la poussée apportée par le claquement violemment de sa queue vers le bas, ainsi que par ses pattes postérieures.

Une fois dans le ciel, le dragon s'y maintient par le biais de battements d'ailes majestueux et trompeusement lents. Les ailes développent une poussée considérable à chaque mouvement, ce qui permet au dragon de se laisser glisser d'un battement à l'autre. De manière à économiser davantage son énergie en vol, le dragon profite de tous les courants ascendants possibles. Si les conditions sont favorables, il est capable de rester dans les cieux pendant des heures sans grand effort. Quand il s'agit de parcourir de longues distances, le dragon commence généralement par trouver une spirale ascendante pour se laisser porter jusqu'à une altitude confortable, puis se contente de naviguer d'un courant favorable à l'autre, ce qui lui permet de couvrir des dizaines de lieues en très peu de temps.

En vol plat et rectiligne, le dragon présente un corps relativement rectiligne, la queue et le cou tendus et les membres antérieurs repliés sous le poitrail, les postérieurs étant ramenés vers l'arrière. Grâce à son cou et sa queue puissante, ainsi que par le biais de la crête caudale, le dragon garde facilement son cap. Bien que ses ailes ressemblent peu à celles d'un oiseau, il les utilise comme un oiseau de proie, par des battements vers le bas réguliers et égaux, et des mouvements vifs vers le haut.

Dans les airs, les dragonnets sont beaucoup moins élégants que leurs aînés, leurs ailes plus petites les obligeant à mouliner de toutes leurs forces pour rester au-dessus du sol. Leur vol ressemble plus à celui d'une chauve-souris agitée.

Malgré leur envergure, les dragons peuvent s'immiscer en plein vol à travers des ouvertures relativement petites, simplement en repliant leurs ailes.

La plupart des dragons ont du mal à exécuter des manœuvres rapides dans les airs. Ils préfèrent généralement faire de longs et lents virages, se servant de leur queue comme gouvernail. Si un changement de cap plus brusque est nécessaire, la tête et la queue font une partie du travail, tandis que le dragon peut également modifier la forme et le battement de ses ailes pour faire le reste. Mais même dans ce cas, le rayon de braquage du dragon reste relativement large et seuls les plus petits et plus mobiles d'entre eux se montrent capables de pivoter sur eux-mêmes.

De nombreux dragons maîtrisent des astuces acrobatiques leur permettant de manœuvrer dans peu d'espace. La première d'entre elles consiste à effectuer un vol stationnaire. Les dragons ont normalement besoin de conserver une certaine vitesse frontale pour rester dans les airs, mais certains d'entre eux savent imprimer une telle vitesse et un tel rendement dans leurs ailes, qu'ils sont capables d'arrêter leur course pour rester sur place. En plein vol stationnaire, le dragon est capable de voler à la verticale, vers le haut ou vers le bas, latéralement ou même en arrière. En revanche, cet exercice exige des efforts considérables qui ne lui permettent pas de faire grand-chose en même temps. Le vol stationnaire créé également une bourrasque capable d'engendrer d'énormes nuages de poussière et de débris au sol. Certains dragons sont même capables d'utiliser cet avantage comme une arme.

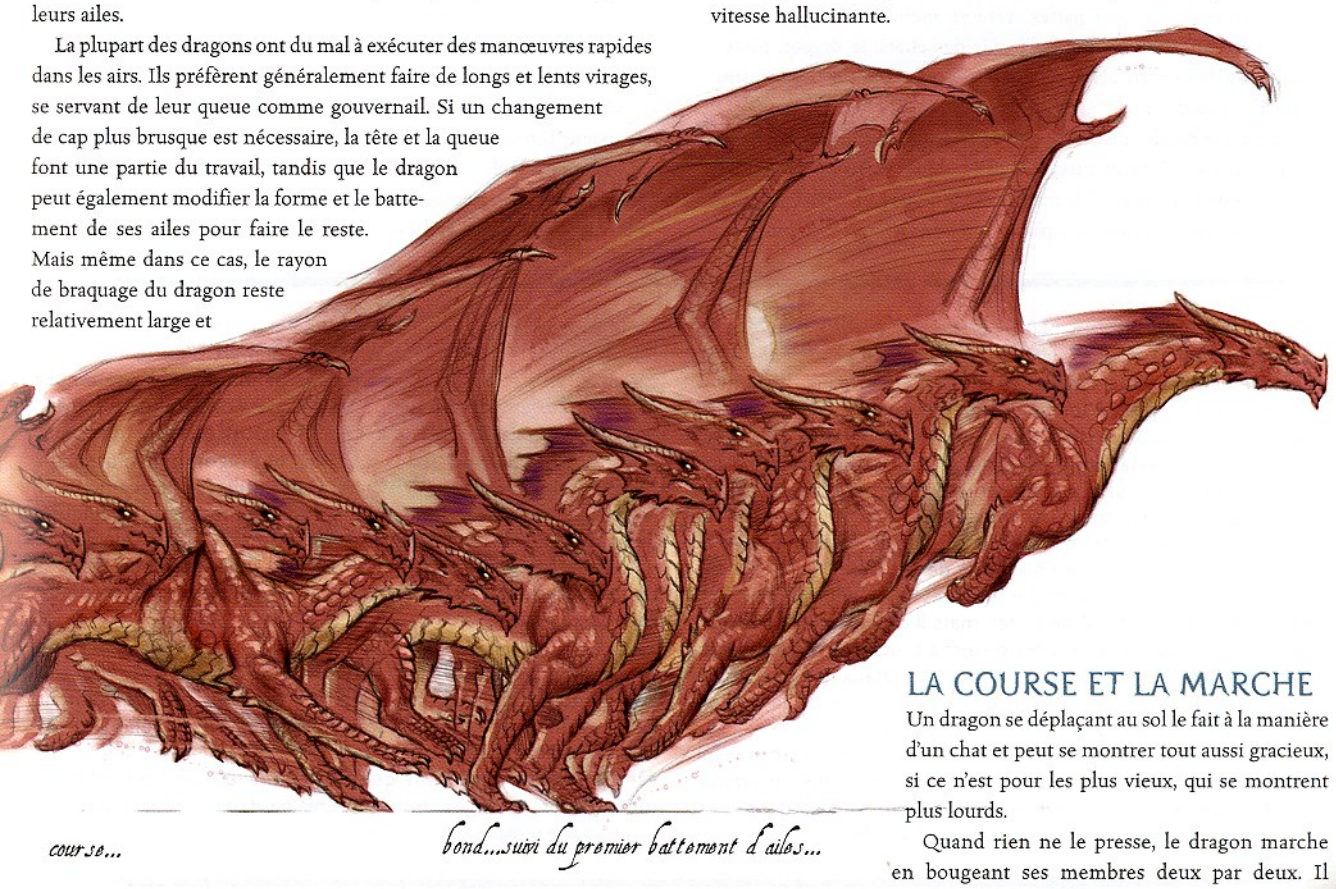
D'autres dragons savent profiter de leur corps sinueux pour effectuer des virages sur l'aile, sortes de sauts périlleux leur permettant de changer rapidement de direction. La créature se redresse violemment, avant de s'enrouler de tout son long. Cette manœuvre permet au dragon de pivoter sur place jusqu'à 180° tout en maintenant son altitude.

AUTRES MODES DE DÉPLACEMENT

« Les dragons ne vous tombent pas tous dessus comme des éclairs venus des cieux. »

— Étienne Debruk, chasseur de dragons

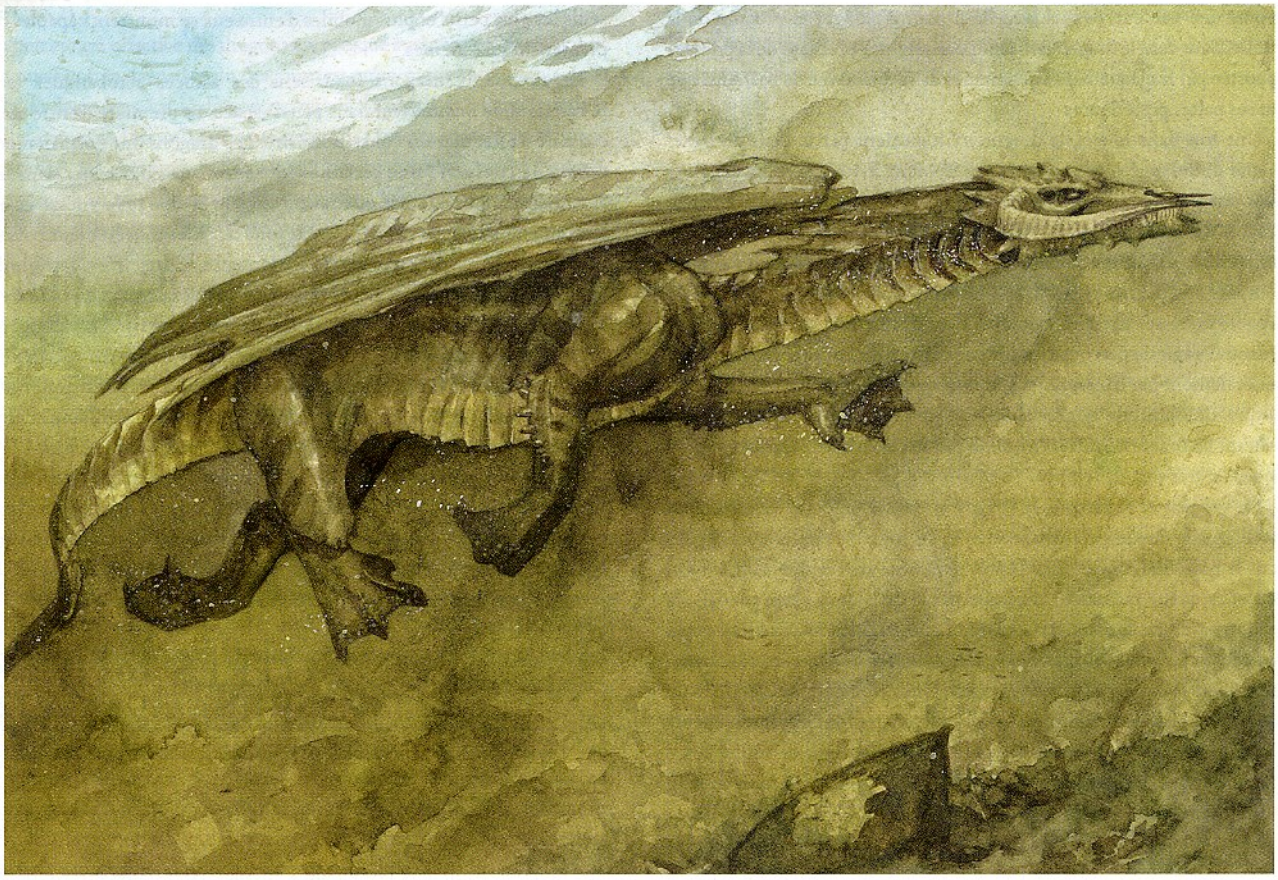
Les dragons n'ont pas besoin de s'envoler pour faire preuve d'une vitesse hallucinante.



LA COURSE ET LA MARCHE

Un dragon se déplaçant au sol le fait à la manière d'un chat et peut se montrer tout aussi gracieux, si ce n'est pour les plus vieux, qui se montrent plus lourds.

Quand rien ne le presse, le dragon marche en bougeant ses membres deux par deux. Il



Illus. de J. Jarvis

soulève l'une de ses deux pattes avant en même temps que la patte postérieure du côté opposé. À l'instar des chats, le dragon place à chaque foulée sa patte arrière au niveau où se trouvait la patte antérieure correspondante.

Quand il se balade ainsi, le dragon garde ses ailes vaguement repliées sur les côtés. Il lui arrive aussi de laisser traîner sa queue par paresse, mais la plupart du temps, il la maintient au-dessus du sol, balançant de droite à gauche au rythme des pas de son propriétaire. Ce mouvement assure l'équilibre du dragon. Il peut arriver dans ce cas que la queue effleure le sol, mais jamais très longtemps et généralement d'un côté ou de l'autre du corps.

Un dragon à pleine vitesse peut facilement ridiculiser le plus fier des coursiers. Il recourt alors à un véritable galop, les membres antérieurs agissant ensemble, suivis des postérieurs. Les ailes restent repliées, mais le dragon les déploit de temps en temps pour maintenir son équilibre. La queue est alors dressée.

RÈGLES : DRAGONS NAGEURS

Si le dragon dispose d'une vitesse de déplacement à la nage, il est capable de nager à la surface ou en profondeur sans difficulté et se déplace à la vitesse indiquée sans devoir effectuer de test de Natation. Il se déplace dans l'eau à sa vitesse de nage sans effectuer de test de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course..

Un dragon ne disposant pas de vitesse de déplacement à la nage garde la possibilité de nager, mais il doit effectuer des tests de Natation pour ce faire et reste sujet à toutes les règles concernant la natation, y compris les dégâts non-létaux liés à la fatigue qu'engendre une nage prolongée (cf. description de la compétence Natation, page 81 du *Manuel des Joueurs*).

Tout dragon évoluant en milieu sous-marin doit retenir sa respiration à moins de disposer du pouvoir de *respiration aquatique*. Dans ce dernier cas, il peut faire dans l'eau tout ce dont il est capable à l'air libre, y compris utiliser son souffle.

Un dragon restant en apnée sous l'eau est sujet à toutes les règles normales sur la question. La plupart d'entre eux sont capables de retenir leur respiration pendant très longtemps, grâce à leur impressionnante valeur de Constitution. Il reste possible pour un dragon en apnée de recourir à son souffle sous l'eau. Si ce souffle est à base de feu, le dragon doit réussir un test d'Art de la magie (DD 20) s'il veut l'utiliser efficacement. Si le test est manqué, la chaleur du souffle ne produit que quelques bulles de vapeur sans incidence. En revanche, quelle que soit la nature de son souffle, le dragon ne peut plus retenir sa respiration dès lors qu'il l'utilise sous l'eau et commence immédiatement à se noyer.

RÈGLES : DRAGONS FOUISSEURS

Les dragons dotés du mode de déplacement par creusement ne peuvent y recourir qu'à travers des matériaux relativement mous, comme le sable, la terre argileuse, la neige et la glace. Il est également important que le volume creusé soit relativement sec. Un dragon fouisseur ne peut pas creuser dans la boue, par exemple.

LA NAGE

Tous les dragons véritables sont capables de nager, même si peu d'espèces peuvent être considérées comme réellement aquatiques. Ces dernières espèces sont pourvues d'une longue queue aplatie et de griffes ou d'aisselles palmées.

Un dragon évoluant dans l'eau a des allures de grand reptile. Il replie ses ailes, resserrées contre son tronc, et garde les membres tendus vers l'arrière, ce qui crée une forme très hydrodynamique. Le tronc se tortille de droite à gauche dans un mouvement sinueux, pendant que sa queue fouette d'un côté puis de l'autre, ce qui propulse le dragon vers l'avant. Les dragons réellement aquatiques se servent de leurs ailes comme d'ailerons, à l'instar des raies ou de certains oiseaux marins.

La crête située sur le dos du dragon lui permet de garder le cap quand il nage sous l'eau et prévient tout retournement.

La tête, la queue et les pattes du dragon lui servent de gouvernail.

Quand il évolue à la surface, le dragon garde sa tête et son cou hors de l'eau, de manière à pouvoir balayer la surface de ses sens pendant que son corps reste immergé. Il peut également nager en ne gardant que la partie supérieure de la tête à l'extérieur de l'eau, ce qui réduit quelque peu son champ de vision, mais le rend pratiquement indétectable.

La plupart des dragons sont obligés de retenir leur respiration quand ils sont sous l'eau. Les dragons aquatiques, eux, sont capables de respirer sans problème en milieu sous-marin, car ils extraient directement l'oxygène contenu dans l'eau, qui est inhalé par le museau puis filtré par les poumons avant d'être évacué à nouveau par les narines. Ce phénomène est géré aussi naturellement par le dragon que la respiration en plein air.

LE CREUSEMENT

Tous les dragons sont capables de percer des trous dans le sol à l'aide de leurs griffes, mais certains peuvent également se frayer un passage dans le sable ou la terre bien meuble et y progresser aussi vite qu'un humain en marche forcée.

Les dragons fouisseurs présentent souvent un cou plus court et plus épais que leurs congénères, ainsi que des membres plus trapus et une tête triangulaire. Le creusement s'effectue en poussant de l'avant avec la tête tout en ramenant la matière extraite en arrière avec les griffes antérieures. Les membres postérieurs se chargent d'éjecter les résidus au-delà du corps du dragon. Le tunnel ainsi creusé s'effondre généralement derrière le passage du dragon.

APTITUDES MARTIALES

« Le combat reste l'élément naturel du dragon. Il est littéralement conçu pour se battre. Doté de dents pointues comme des lances, de griffes tranchantes comme des cimeterres, d'ailes frappant comme des marteaux et d'une queue aussi puissante qu'un bélier de siège, sa seule présence fait fuir les plus faibles et son souffle terrasse des armées entières. »

— Munwithurix, dragon rouge

La vanité des dragons est restée légendaire, mais il ne faut pas perdre de vue qu'ils ont les moyens de fanfaronner, notamment grâce à leur redoutable arsenal d'armes naturelles et à l'ensemble de pouvoirs plus subtils dont ils disposent, cela faisant d'eux des adversaires quasi invincibles.

LES SOUFFLES

L'arme la plus redoutée du formidable catalogue martial du dragon reste son souffle dévastateur. Les dragons chromatiques sont capables de produire des explosions d'énergie destructive dont le type varie avec la race. Les dragons métalliques sont aptes à réaliser ces mêmes prouesses, mais ils peuvent également engendrer un second souffle qui, bien que non-létal, s'avère tout aussi puissant.

Quelle que soit la forme de son souffle, le dragon le génère dans ses poumons, en mettant à profit l'énergie produite par un organe accroché à son cœur, appelé draco-endocrinienne fondamentale (cf. page 8). Heureusement pour les chasseurs de dragons, la créature ne peut pas exhaler cet effet en continu. Chaque souffle épuise les réserves internes d'énergie du dragon, qui doit généralement attendre quelques secondes avant d'être en mesure d'en produire un nouveau.

Pour souffler, le dragon commence par prendre une profonde inspiration. Si l'énergie disponible est suffisante, les effets du souffle jaillissent immédiatement par une violente exhalation. Si tel n'est pas le cas, le dragon doit attendre que l'énergie se reconstitue. Ce processus n'est pas sans rappeler le forgeron qui attise son feu dès qu'il montre des signes de faiblesse. En effet, toute action du soufflet produit une chaleur intense, mais consomme également les combustibles, ce qui oblige l'artisan à en remettre avant de ventiler à nouveau les flammes. Les dragons semblent néanmoins conscients du niveau énergétique qu'ils abritent et n'essaient jamais de recourir à leur souffle au mauvais moment. En revanche, ils ne semblent pas pouvoir contrôler réellement la vitesse à laquelle les réserves se refont.

Les dragons peuvent décharger leur souffle sans avertir, mais certains se plaisent à faire monter l'appréhension d'adversaires un brin timorés en insinuant habilement l'imminence d'une telle expectoration.

PRÉSENCE TERRIFIANTE

La seule apparence du dragon peut faire fuir de terreur les bêtes de somme et ébranler la détermination des plus vaillants soldats. Il faut en général que le dragon soit au minimum un jeune adulte pour avoir accès à ce pouvoir.

Bien que certains témoins décrivent leur peur devant un dragon comme surnaturelle, la présence terrifiante de ces créatures n'a rien de magique. Les dragons se montrent simplement particulièrement efficaces dès qu'il s'agit d'instiller la frayeur dans le cœur de leurs adversaires, ce qui peut intervenir dès qu'ils entreprennent la moindre action un tant soit peu agressive.

IMMUNITÉS ET DÉFENSES

Bien que la plupart des formes d'attaque aient une petite chance d'affecter les dragons, certaines se révèlent totalement inefficaces.

Tout dragon véritable est immunisé contre au moins un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu ou froid), généralement du même type que celle sur laquelle est basé son souffle. Cette immunité est héritée de la nature élémentaire du dragon. Le pouvoir qui permet au dragon d'éructer un jet d'énergie empêche cette même énergie de porter atteinte à la créature.

Les dragons véritables jouissent d'une régulation thermale exceptionnelle qui leur permet de rarement souffrir des effets des températures extrêmes.

Par ailleurs, toutes les créatures draconiques sont immunisées contre les effets qui pourraient les plonger dans le sommeil ou les paralyser, leur vitalité restant indomptable en toutes circonstances.

Les dragons véritables font également preuve d'une résistance surnaturelle aux coups, qui va jusqu'à rendre les armes non-magiques inutiles face à eux. Les légendes que racontent les bardes au sujet de dragons en maraude qui encaissent sans coup férir les volées de flèches de leurs adversaires ne sont que trop vraies.

Grâce à leur nature magique innée, les dragons véritables développent également l'aptitude qui leur permet d'ignorer les effets des sorts. Les dragons les plus âgés font fi de toutes les attaques magiques, à l'exception de celles qui sont lancées par les plus puissants des adeptes de la magie.

FACULTÉS MAGIQUES

Tous les dragons développent des talents magiques innés avec l'âge, parmi lesquels on compte la faculté de lancer des sorts profanes.

Les pouvoirs magiques des dragons reflètent souvent les habitudes et le comportement de leur espèce. Ainsi, les dragons noirs,

RÈGLES : SOUFFLES DE DRAGON

Le souffle d'un dragon est un pouvoir surnaturel, si bien qu'il ne peut fonctionner dans une *zone d'antimagie*. Recourir au souffle demande une action simple. Comme il est dit dans le *Manuel des Monstres*, lorsqu'un dragon utilise son souffle, il ne peut réitérer l'exercice avant 1d4 rounds, le round correspondant à l'unité de temps qui va d'un tour de jeu du dragon au suivant (cf. *Le round de combat*, page 138 du *Manuel des Joueurs*). Ainsi, si le dragon souffle lors du premier round de combat et que le résultat du jet de dé déterminant la prochaine fois où il pourra utiliser cette attaque est de 1, le dragon pourra alors souffler de nouveau au second round. Si le résultat obtenu est 4, le dragon ne pourra souffler avant le cinquième round.

Si le dragon dispose de plus d'un type de souffle, il ne peut recourir à l'un ou l'autre qu'une seule fois tous les 1d4 rounds. Le don Souffle rétabli (cf. page 73) peut diminuer le temps d'attente entre deux utilisations du souffle.

La taille, la forme et les effets du souffle dépendent de l'espèce du dragon, de sa taille et de son âge, comme l'indique le *Manuel des Monstres*.

RÈGLES : PRÉSENCE TERRIFIANTE

La présence terrifiante du dragon est un pouvoir extraordinaire, ce qui lui permet de fonctionner dans une *zone d'antimagie*.

Il s'agit d'un effet mental de terreur qui agit dès que le dragon attaque, charge ou survole ses adversaires. Le dragon est capable d'inspirer la terreur en évoluant dans les airs à une altitude qui garde ses adversaires dans la zone d'effet, soit un rayon de 9 mètres x catégorie d'âge du dragon (généralement plus de 45 mètres, dans la mesure où la plupart des dragons reçoivent ce pouvoir au stade de jeune adulte). La présence terrifiante se déclenche dès que le dragon se met à charger ou à attaquer d'une quelconque manière (avec ses armes naturelles, ses sorts ou son souffle).

Le recours à ce pouvoir fait partie de l'action qui le déclenche. Cela signifie que le dragon n'a pas besoin d'effectuer quelque action supplémentaire pour activer le pouvoir. En revanche, il peut le désactiver au prix d'une action libre.

Pour qu'une créature soit sujette aux effets de la présence terrifiante, il est nécessaire qu'elle puisse voir le dragon. Si le dragon est invisible ou bénéficie d'un camouflage total, le pouvoir reste inactif. Une fois que le pouvoir a pris effet, en revanche, il reste actif pendant toute la durée indiquée, même si le dragon sort du champ de vision de ses adversaires. Les créatures prises dans la zone d'effet du pouvoir n'y sont pas sujettes si elles ont plus de dés de vie que le dragon ou s'il s'agit également de dragons.

Toute créature potentiellement affectée qui réussit son jet de Volonté (DD égal à 10 + 1/2 DV du dragon + son modificateur de Charisme) reste immunisée contre la présence terrifiante de ce dragon pendant 24 heures. Cette immunité provisoire n'intervient que sur un jet de sauvegarde réussi et n'a pas lieu d'être si la créature n'est pas soumise aux effets parce qu'elle ne peut voir le dragon, auquel cas elle n'est pas immunisée et devra se sauvegarder normalement dès qu'elle verra le dragon. Sur un échec, les créatures dotées de 4 DV ou moins sont paniquées pendant 4d6 rounds, tandis que celles qui ont 5 DV ou plus sont juste secouées pendant 4d6 rounds.

En tant que pouvoir extraordinaire, la présence terrifiante reste utilisable si le dragon endosse une autre forme. Les dragons d'argent, de bronze et d'or, qui ont la pouvoir de changer de forme, font généralement en sorte de désactiver leur présence terrifiante quand ils se transforment pour ne pas compromettre leur déguisement. En revanche, s'ils cherchent à éviter de se battre, ils peuvent toujours profiter de ce pouvoir, une fois transformés, pour décourager leurs adversaires.

RÈGLES : IMMUNITÉS DES DRAGONS

Chaque espèce de dragon véritable est immunisée contre au moins un type d'énergie destructive, comme l'indique le *Manuel des Monstres*.

Les dragons véritables sont également insensibles aux effets dommageables de la chaleur torride (45 à 60°C) ou du froid important (–15 à –40°C). Un dragon véritable se trouvant dans ces conditions de température n'a pas besoin d'effectuer de jets de Vigueur toutes les 10 minutes pour éviter de subir des dégâts non-létaux.

Toutes les créatures du type dragon sont immunisées contre les sorts et pouvoirs magiques de sommeil et de paralysie, comme l'indique le *Manuel des Monstres*.

Comme le dit également le *Manuel des Monstres*, les dragons véritables développent une réduction des dégâts toujours plus efficace avec l'âge. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel qui se montre inefficace dans une *zone d'antimagie*.

Les dragons véritables bénéficient également d'une résistance à la magie à partir d'un certain âge, qui se montre plus performante avec le temps, comme indiqué dans le *Manuel des Monstres*.

qui affectionnent les marécages suintants et lugubres, ont le pouvoir de produire des ténèbres magiques. Les dragons de cuivre, qui vivent dans des collines rocailleuses, sont capables de façonner la pierre. Le plus souvent, les pouvoirs magiques du dragon n'ont pas d'influence directe pendant le combat, mais il y recourt surtout pour protéger son antre ou pour se préparer à se battre.

Les sorts du dragon reflètent davantage sa propre personnalité. Chacun agence à sa convenance son répertoire même si certains sorts, unanimement reconnus comme efficaces, reviennent dans la liste de nombreux dragons. Les érudits ne savent toujours pas comment les dragons font pour avoir accès à ces sorts et les dragons eux-mêmes ne semblent pas savoir d'où cela leur vient. Apparemment, ils font simplement preuve d'un talent héréditaire pour la magie profane. Les rudiments de leur faculté à lancer des sorts apparaissent à l'approche de l'âge adulte. Les ensorceleurs humanoïdes, qui se targuent bien souvent d'hériter leurs dons magiques d'un ancêtre draconique, ne font généralement pas la preuve de leur aptitude avant d'avoir passé la puberté. Certains savants prennent cet indice comme preuve qu'il n'existe aucun lien entre les ensorceleurs et les dragons. D'autres érudits voient dans cette disparité le produit inévitable des grandes différences existant entre les cycles de vie draconique et humain.

Quoi qu'il en soit, les dragons montrent un talent qui fait défaut aux ensorceleurs : ils peuvent lancer la plupart de leurs sorts sans recourir aux artifices matériels qui restent obligatoires pour les autres lanceurs de sorts.

ARMES ET ARMURE NATURELLES

La carapace d'écailles superposées du dragon alliée aux couches de chair et de muscles soutenues par un squelette, aussi résistant qu'élastique, confèrent au dragon une protection extraordinaire contre les attaques. Même un dragon de taille TP se montre généralement aussi bien protégé qu'un humain en cotte de mailles. Les plus gros d'entre eux bénéficient d'une protection équivalant au quadruple ou au quintuple de la meilleure armure qui soit.

L'arme principale du dragon n'est autre que sa morsure. Grâce à son long cou, il est capable de mordre des créatures relativement distantes de son corps.

Les griffes ne sont pas aussi redoutables que la morsure et un dragon en mouvement y aura rarement recours, mais quiconque affronte une telle créature doit néanmoins s'en méfier.

Un dragon de taille humaine ou supérieure est capable de frapper efficacement avec ses membres alaires, qui constituent la bordure antérieure de ses ailes. Si ces membres ne disposent que de vestiges de griffes, l'aile agit tout de même comme une arme contondante valable. En général, le dragon garde fermés les « doigts » qui soutiennent et tendent l'aile pour éviter de l'endommager, de la même manière qu'un humain ferme le poing lorsqu'il assène un uppercut. Malgré leur envergure de plusieurs dizaines de mètres une fois déployées, le dragon n'utilise qu'une partie réduite de ses ailes au combat.

RÈGLES : FACULTÉS MAGIQUES

Les créatures dotées de la capacité innée de lancer des sorts, comme les dragons, n'ont pas forcément besoin de composantes matérielles pour lancer leurs sorts. En revanche, si le sort demande un focaliseur, ils doivent en avoir un sur eux. Les dragons peuvent également recourir au don Focaliseur intégré pour se soustraire à cette exigence.

En dehors d'être dispensés d'utiliser les composantes matérielles dont le coût est négligeable, les dragons lancent leurs sorts comme n'importe quel jeteur de sorts profanes. Ils sont également soumis au risque d'échec des sorts profanes s'ils portent une armure (leur propre armure naturelle n'engendrant dans ce cadre aucune gêne notable). Ils doivent également s'acquitter des composantes verbales et gestuelles éventuelles de leurs sorts et des dépenses en PX normalement encourues. Un dragon dispose en général d'une marge égale à 1d6 x 100 PX multipliés par son niveau de lanceur de sorts. Il peut puiser dans cette réserve en jetant des sorts sans risquer de perdre un niveau.

Comme l'indique également le *Manuel des Monstres*, les pouvoirs magiques du dragon correspondent aux sorts du même nom et leur niveau de lanceur de sorts est égal à sa catégorie d'âge ou à son niveau de lanceur de sorts d'ensorceleur, selon ce qui se montre le plus avantageux.

Bien que les dragons lancent leurs sorts comme des ensorceleurs, ils ne font pas partie de cette classe et ne jouissent d'aucun des autres avantages qui y sont associés. Ils bénéficient d'utilisations quotidiennes supplémentaires de leurs sorts en fonction de leur valeur de Charisme. Un dragon qui est doté de niveaux dans la classe d'ensorceleur ajoute ses niveaux réels d'ensorceleur à son niveau effectif d'ensorceleur pour déterminer tout ce qui a trait à ses sorts, mais ne prend en compte que son niveau réel d'ensorceleur et son niveau global de personnage pour définir ses autres aptitudes de classe. Prenons l'exemple d'un vieux dragon d'argent, qui lance donc ses sorts comme un ensorceleur de niveau 11. S'il gagne 1 niveau réel d'ensorceleur, il lance alors ses sorts comme un ensorceleur de niveau 12, mais son familier, s'il en a un, n'a que les pouvoirs du familier d'un maître de niveau 1.

Un dragon disposant du pouvoir racial de transformation est formé au maniement de toutes les armes courantes. Les autres races de dragon ne sont formées au maniement d'aucune arme, à moins d'avoir pris un niveau dans une classe de personnage ou un don adéquat.

RÈGLES : DRAGONS ET OBJETS MAGIQUES

Étant à la fois très rusés et très riches, les dragons emploient souvent des objets magiques.

Un dragon peu âgé qui reste incapable de lancer le moindre sort, même s'il dispose de pouvoirs magiques, ne peut se servir d'objets à fin d'incantation ou d'objets à potentiel magique.

Les dragons de plus d'expérience lancent des sorts comme des ensorceleurs et sont considérés comme des jeteurs de sorts profanes. Ils ne peuvent lancer de sorts divins contenus dans un parchemin à moins d'avoir des niveaux dans une classe de jeteur de sorts divins. Contrairement à leurs cadets, ils peuvent se servir d'objets à potentiel magique reproduisant les effets d'un sort d'ensorceleur/magicien. Si le dragon peut lancer des sorts de prêtre en tant que sorts profanes, il peut alors utiliser n'importe quel objet à potentiel magique reproduisant les effets d'un sort de la liste de sorts de prêtre ou d'un domaine qui lui est accessible.

Les dragons ne sont normalement pas formés au maniement d'armes et ne disposent pas d'appendices préhensiles, ce qui ne leur permet pas d'employer la moindre arme. Si le dragon prend une forme dotée de membres préhensiles, il peut alors manier des armes, mais n'est toujours pas formé à leur maniement, à moins de disposer d'au moins un niveau dans une classe de personnage ou d'un don adéquat (comme il est indiqué plus haut, il est formé au maniement des armes courantes s'il dispose du pouvoir racial de transformation).

Tout dragon est capable d'utiliser des potions. En général, il ne cherchera même pas à ouvrir la fiole, se contentant de l'avaler directement et de la mâchonner. Dans la mesure où il peut manger à peu près n'importe quoi, cela n'entraînera pas d'effets indésirables, pas plus qu'une quelconque altération des effets de la potion.

Les objets magiques qui se portent s'adaptant à leur bénéficiaire, quelle que soit sa taille, les dragons peuvent se servir de tout objet magique utilisable par les humanoïdes.

Les dragons peuvent utiliser les bandeaux, les couvre-chefs et les casques magiques normalement. Dans certains cas, un tel objet sera spécialement conçu pour un dragon et prendra la forme d'une couronne, d'un diadème ou d'une calotte. Ainsi, un *casque de télépathie* pourra se présenter sous l'aspect d'une *calotte de télépathie*.

Lunettes et lentilles adaptées pour les dragons prennent généralement la forme d'anneaux se plaçant sur les yeux du dragon ou de lentilles directement appliquées sur les globes oculaires, à l'instar des lentilles de contact modernes. Tout personnage humanoïde peut utiliser sans difficulté les objets magiques de ce type conçus pour les dragons.

Les dragons peuvent porter des capes, des écharpes et autres chasubles magiques, généralement entre leurs ailes. Les objets de ce type se présentent également sous la forme de pointes plantées dans sa crête ou de gaines pour ses piquants. Dans ce cas, ils restent utilisables par un personnage humanoïde, qui n'aura qu'à les fixer à une cape ou un manteau.

Les dragons portent les amulettes, les broches, les charmes, les colliers et autres médaillons magiques autour du cou, comme n'importe quel humanoïde.

Les dragons ne sont pas formés au port des armures, quelles qu'elles soient, et ne cherchent pas en en porter. De toute façon, une armure fabriquée pour un humanoïde ne s'adapte pas sur un corps de dragon. Les armures conçues pour les dragons ressemblent à des bardes et ne peuvent convenir à un humanoïde. En revanche, elles peuvent s'adapter à tout quadrupède de la même taille que le dragon.

Les dragons peuvent porter des robes magiques sur les épaules et la poitrine. Il arrive que certains de ces objets soient faits spécifiquement pour des dragons, sous la forme de collerettes ou d'épaulettes. Ces objets restent utilisables pour un humanoïde.

Les dragons peuvent porter des gilets et des chemises magiques enroulés autour de leurs ailes et de la partie inférieure de leur poitrail. Certains de ces objets sont conçus spécifiquement pour des dragons et se présentent sous la forme de broches pectorales ou abdominales. Pour un humanoïde, ces broches pectorales s'utilisent comme s'il s'agissait d'un gilet et les broches abdominales se fixent au niveau du nombril.

Les dragons peuvent porter les bracelets magiques au niveau de l'articulation inférieure de leurs membres antérieurs.

Les dragons portent les gants et gantelets magiques sur leurs pattes avant. Les gantelets spécifiquement conçus pour les dragons n'ont pas de doigts, juste des trous pour laisser passer les griffes. Ils peuvent être portés sans problème par un humanoïde.

Les dragons portent les anneaux magiques sur leurs griffes antérieures.

Les dragons portent les ceintures et les ceinturons magiques au niveau du milieu de leur tronc. Il arrive que ces objets prennent la forme de bandes que le dragon peut porter autour des hanches. Ces objets restent utilisables sans difficulté par un humanoïde.

Les dragons portent les bottes magiques sur leurs pattes postérieures. Les bottes spécialement conçues pour les dragons rappellent les gantelets du même type, quoique plus adaptées à la forme des pattes arrière. De tels objets s'adaptent sans problème sur un humanoïde.

Aucun de ces objets n'a d'influence néfaste sur la mobilité du dragon, y compris en vol.

Les dragons plus grands que des humains sont capables de frapper violemment avec leur queue. Pour ce faire, le dragon en retrousse la pointe vers le haut et se sert de la partie de sa queue dressée vers le ciel comme d'une arme contondante. Les dragons les plus imposants développent suffisamment de puissance dans leur queue pour balayer de droite à gauche et assommer les adversaires les plus petits.

Les dragons vraiment énormes savent se servir de leur corps entier comme d'une arme, écrasant les ennemis de petite taille tout en les immobilisant au sol, avant de les piler littéralement dans la poussière.

LES FAIBLESSES DES DRAGONS

« Un point faible ? Viens donc mesurer ton ardeur près de moi, singe sans poils, que l'on voie qui est faible ici ! »

— Lothærnorixius, dragon bleu

Aussi redoutables soient-ils, les dragons restent vulnérables sur certains points que peuvent exploiter leurs adversaires.

Les dragons sont souvent mal protégés contre un certain type d'énergie destructive. Les dragons rouges, par exemple, sont certes immunisés contre le feu, mais également vulnérables au froid.

La nature élémentaire des dragons les rend également sensibles à l'influence divine relayée par certains prêtres, qui se montrent capables de les repousser, de les obliger à rendre service ou même de les tuer directement. Néanmoins, dans la mesure où les dragons deviennent des entités très puissantes avec l'âge, le pouvoir de ces prêtres ne s'avère efficace que contre les plus jeunes d'entre eux.

VISION DES CHOSES ET PSYCHOLOGIE

« Une réponse convenable vaut mieux aujourd'hui que la meilleure des réponses demain. »

— Aphorisme humain

« Pourquoi donc êtes-vous si pressés ? »

— Réplique draconique classique à l'aphorisme précédent

Le temps reste l'élément déterminant dans la perception des choses et l'état d'esprit des dragons. Ces derniers n'ont aucun désir de vivre le moment présent, tellement la perspective du temps qui leur est octroyé paraît grande. Le temps perdu ne les inquiète pas outre mesure. S'il y a une chose dont les dragons disposent à foison, c'est bien le temps, et la promptitude ne fait pas partie de leurs valeurs.

Même les plus sots d'entre eux semblent combler leur temps à entraîner leur esprit. La résolution d'énigmes fait partie de leurs activités favorites, même si la forme prise par ce loisir change d'une espèce de dragon à une autre. Certains, comme les dragons de bronze et de cuivre, ne s'intéressent qu'aux problèmes épineux d'une nature honorable. D'autres, comme les rouges et les bleus, se passionnent pour des devinettes d'un genre beaucoup plus lugubre. Tout est bon chez eux pour satisfaire leur avidité, vaincre leurs adversaires et prendre l'ascendant sur d'autres créatures. De nombreux érudits estiment que le talent naturel des dragons pour la magie leur vient des jeux de l'esprit qu'ils pratiquent à longueur de temps pour occuper leurs journées.

Le savoir semble, à lui seul, également constituer une grande source de satisfaction pour de nombreux dragons. Les plus anciens d'entre eux deviennent souvent de véritables puits de connaissance et de sapience ancestrales.

Les aventuriers humanoïdes cherchent généralement la gloire et la fortune durant les trois stades de leur vie que sont l'adolescence, l'âge adulte et l'âge mûr. Même l'elfe à l'espérance de vie la plus grande tentera d'accumuler le gros de ses prouesses pendant ces étapes de l'existence. Les dragons, quant à eux, autant par désir que par nécessité, commencent à rechercher gloire et fortune dès qu'ils sortent de l'œuf et ce, jusqu'au jour où ils succomberont enfin à l'érosion du temps. Dans la mesure, donc, où ses réalisations peuvent se jouer sur toute la longueur de sa vie, le dragon prend des pauses beaucoup plus longues entre ses différentes quêtes et aventures que ne le ferait un groupe d'aventuriers.

Si un dragon vient à se joindre à un groupe d'aventuriers, son intérêt pourra être maintenu assez longtemps pour les accompagner lors d'une ou deux quêtes. Puis, autre chose viendra probablement le titiller et il les quittera pour des années afin de s'adonner à sa nouvelle activité. À son retour, il y a de bonnes chances qu'il retrouve ses anciens compagnons proches de la retraite ou trop vieux pour repartir à l'aventure. Le dragon, lui, sera toujours aussi jeune et fringant, de plus en plus fort même, au fil du temps. La tristesse engendrée par la perte de ses compagnons ne l'empêchera pas de tourner la page et de relever de nouveaux défis.

Tous les dragons véritables font preuve d'une immense patience. Ils font rarement les choses à la hâte, estimant que tout ce qui mérite d'être fait doit être bien réalisé. Chez un dragon, bien faire les choses correspond souvent à passer énormément de temps, du point de vue des êtres dotés d'une espérance de vie plus courte, ne serait-ce que pour bien évaluer la prochaine étape.

La longévité du dragon est probablement l'origine principale de sa vanité et de son arrogance. Un seul et même dragon peut voir défiler une pléiade d'êtres vivants au cours de sa propre vie. Comment pourrait-il considérer ces créatures comme autrement qu'inférieures alors que tellement d'entre elles prennent vie, vieillissent et meurent sous ses yeux pendant que lui devient de plus en plus vigoureux et puissant, attestant, si besoin est, sa supériorité (du moins telle qu'il la conçoit). Les dragons tiennent en respect la toute-puissante entité du temps, alors que les créatures inférieures lui succombent et se flétrissent sans

RÈGLES : POINTS FAIBLES DES DRAGONS

Les dragons sont vulnérables au type d'énergie destructive opposé à leur sous-type élémentaire, comme le précise le *Manuel des Monstres*. Tout dragon subit la moitié de dégâts en plus (+50 %) face aux attaques basées sur le type d'énergie opposé au sien, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou non, et qu'il se solde le cas échéant par une réussite ou un échec. Les dons Vulnérabilité annulée et Vulnérabilité amoindrie (cf. page 75) atténuent cette vulnérabilité.

Les prêtres ayant accès aux domaines de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre peuvent renvoyer, détruire, intimider ou contrôler les dragons du sous-type élémentaire correspondant. Dans la mesure où l'efficacité de ces pouvoirs dépend du nombre de dés de vie de la créature opposée, les dragons les plus âgés et les plus grands sont rarement concernés par ces manifestations. Les plus petits et jeunes, en revanche, sont tout à fait susceptibles d'être affectés.

même lutter. Avec un tel avantage à sa disposition, est-il vraiment surprenant que le dragon se prenne pour le paroxysme de la création.

Les dragons sont tout à fait capables de se mettre en branle rapidement si leur vie est en danger ou encore s'ils doivent protéger leur partenaire, leur progéniture ou leur butin. Dans tous les autres cas, l'urgence ne semble pas de mise.

L'ire d'un dragon peut couvrir plusieurs générations d'hommes, à l'image de sa patience. Un humanoïde qui cause du tort à un dragon pourrait fort bien mourir d'une mort naturelle avant que le dragon lésé ne revienne jusqu'à lui pour se venger. Les descendants de cette personne, en revanche, feraient bien de s'inquiéter de leur sort s'ils sont conscients de la situation, car le dragon pourrait leur faire payer la dette des années ou des siècles après la mort du responsable original.

LA SOCIÉTÉ DES DRAGONS

« Les dragons ne se rassemblent jamais sans une bonne raison. »

— Kacdaninymila, dragon d'or

Les dragons restent chacun de leur côté, ne brisant cette solitude que pour s'accoupler, élever leurs rejetons ou trouver de l'aide pour contrer une menace. Les dragons de diverses espèces concluent rarement des alliances, mais l'on sait qu'ils sont parfois amenés à coopérer, dans des circonstances extrêmes, comme l'émergence d'une surpuissante menace commune.

Certains savants avancent que les dragons souffrent de xénophobie, ce qui n'est pas loin de la vérité. Tout dragon se contente simplement de sa propre compagnie. Quand il s'avère prudent ou nécessaire de trouver une compagne ou un compagnon, le dragon part en « chasse », mais il préfère généralement dénicher un partenaire à son image.

Les dragons métalliques d'espèces différentes sont plus enclins à coopérer que leurs équivalents chromatiques, même si les dragons d'or et d'argent sont les seuls connus pour forger des amitiés durables. Les bavards dragons d'airain apprécient la compagnie des autres dragons métalliques, mais la plupart des dragons (y compris ceux d'airain) ne sont amateurs qu'à petites doses de ces moulins à paroles. Les dragons métalliques ne frayent jamais avec les dragons chromatiques.

Bien souvent, quand deux dragons mauvais d'espèces différentes se rencontrent, ils s'affrontent pour protéger leur territoire. Les bons dragons sont plus tolérants, du moins tant qu'on ne touche pas à leurs terres attitrées, et cherchent généralement à gérer leurs différences de manière pacifique.

LE TERRITOIRE

Le territoire revendiqué par un dragon s'étend généralement jusqu'à un jour de vol de son antre. Le dragon n'est prêt à partager cette zone avec personne, si ce n'est son ou sa partenaire et ses rejetons, le cas échéant. Même dans ces conditions, les plus jeunes parents se séparent le plus souvent après l'accouplement et laissent leurs œufs sans surveillance.

Bien que les dragons chromatiques n'aiment pas partager leur territoire, ils tolèrent une certaine zone de chevauchement avec le territoire de dragons voisins de la même espèce qu'eux ou du même alignement. Ces secteurs frontaliers deviennent alors des lieux de rencontre où les dragons parlementent et échangent toutes sortes d'information. Dans de nombreux cas, ce genre d'arrangement est conclu entre un dragon et sa compagne ou une partenaire potentielle.

Chez les dragons encore trop jeunes pour se reproduire, le besoin de sécurité et de protection est généralement plus fort que le désir de solitude. Les couvées grandissent généralement ensemble jusqu'à ce que chaque dragon soit assez robuste pour survivre seul et fonder son propre antre.

CONFLITS ET ÉCHANGES ENTRE LES DRAGONS

Quand deux dragons s'affrontent, il s'agit rarement d'une lutte territoriale. Il est en effet beaucoup plus simple pour un dragon de s'envoler et de trouver un secteur non habité, plutôt que de s'exposer aux blessures ou à la mort contre un autre dragon. En réalité, les dragons se battent le plus souvent pour récupérer le trésor caché dans l'antre de leur adversaire. Leur désir d'accumuler des richesses est légendaire et tout dragon sait qu'une victoire sur un rival reste souvent le meilleur moyen d'agrémenter son propre butin. Les dragons s'affrontent également pour leur partenaire amoureux (ce privilège n'étant pas réservé aux mâles) et cherchent généralement à éliminer ou repousser les dragons voisins s'ils s'avèrent d'un alignement différent. Cette hostilité atteint son comble entre les dragons chromatiques et les dragons métalliques qui résident traditionnellement dans des milieux similaires, comme c'est le cas pour les dragons bleus et les dragons d'airain qui affectionnent tous deux les déserts et se retrouvent donc souvent en conflit.

Quand au moins deux dragons se rencontrant veulent éviter de s'affronter, ils s'élèvent généralement dans les airs et dessinent lentement des cercles dans le ciel, parade dont le but est de se jauger les uns les

autres. Si les dragons sont de tailles ou d'âges différents, ces préliminaires prennent rapidement fin. L'âge chez les dragons est synonyme d'autorité. Les anciens savent que tant qu'ils ne sont pas déjà blessés, ils ont peu à craindre de leurs cadets. Les jeunes dragons sont également bien conscients que leurs aînés peuvent les occire aisément et savent que la négociation reste pour eux la meilleure chance de sortir vivants de cette entrevue.

En revanche, si les dragons concernés sont de taille ou d'âge équivalent, ils se montrent généralement plus prudents, sachant qu'une attaque soudaine de l'autre protagoniste pourrait s'avérer fatale. Ces évolutions circulaires peuvent ainsi durer des heures.

Une fois cette entrée en matière terminée, les dragons peuvent converser. S'ils se méfient toujours les uns des autres, ils restent dans les airs, le ou les plus vieux des dragons conservant une altitude légèrement plus élevée. Si tel est le cas, ils se retrouvent obligés de beugler dans le ciel, car la situation ne leur permet pas de s'approcher facilement jusqu'à distance de conversation. Grâce à l'ouïe fine et au coffre extraordinaire des dragons, cet obstacle à la communication ne représente finalement pas une gêne réelle. Si les dragons semblent pouvoir s'entendre, ils s'envolent alors ensemble vers quelque destination inaccessible où ils pourront discuter en privé.

LES COUPLES DE DRAGONS

L'approche et le comportement du dragon face à la reproduction dépendent de son espèce et de son âge. Les dragons suivent un protocole spécifiquement adapté à leur tempérament et à leurs besoins. Il s'agit là d'assurer la perpétuation de la lignée du dragon, quoi qu'il advienne du parent ou de son antre.

Les jeunes adultes, en particulier chez les dragons maléfiques ou de faible intelligence, ont tendance à pondre annuellement leurs œufs un peu partout dans la lande, laissant leurs rejetons livrés à eux-mêmes. Les femelles plus âgées ne pondent parfois qu'une fois par décennie, voire moins, mais font généralement en sorte d'engendrer au moins une couvée par catégorie d'âge dans laquelle elles restent fertiles. Il arrive aussi souvent qu'elles pondent plusieurs couvées sur quelques années successives, prenant personnellement soin de l'une, tandis que son compagnon s'occupe d'une autre (qu'il porte dans un antre séparé) et que le reste est laissé à l'abandon. Parfois, une femelle confiera ses œufs ou ses dragonnets tout juste éclos à des parents adoptifs non draconiques.

Les dragons adultes et d'âge mûr s'unissent souvent pour le long terme et partagent la tâche d'élever les jeunes.

Plus vieux, les dragons se contentent souvent de s'accoupler, puis d'élever seuls leur progéniture. Cela se produit même chez les mâles, dont la femelle pond directement dans l'antre, à moins que ce soit le mâle qui y ait transféré les œufs. Il leur arrive également de trouver des parents de substitution pour leurs rejetons. Dans ce cas, l'un des parents biologiques, voire les deux, rend périodiquement visite aux suppléants pour vérifier qu'ils assurent correctement la tâche.

Mais les couples draconiques ne se limitent pas tous à la reproduction, certains s'unissant par amour. Cela reste particulièrement vrai chez les dragons métalliques, même si ce noble sentiment existe également chez les dragons chromatiques. Les dragons d'alignement loyal s'unissent souvent pour la vie, même si la mort de l'un ne doit pas imposer un veuvage éternel à l'autre. En revanche, cette union ne se traduit pas par une cohabitation de tous les instants. Bien souvent, ils ont chacun leur antre et conviennent de réunions régulières. Les dragons loyaux ne sont pas tous monogames et l'on sait qu'ils s'accouplent et vivent selon des règles très complexes qui leur permettent d'avoir plusieurs partenaires. Ce genre de relation prend souvent la forme d'un dragon âgé entouré de partenaires plus jeunes, mais il peut aussi bien s'agir d'une union polygame que polyandre.

Les dragons chaotiques ont tendance à changer fréquemment de partenaire, puis développent avec l'âge une préférence pour l'unicité.

Les dragons sont d'une fertilité notoire, capables de s'accoupler avec pratiquement n'importe quelle créature. Chez les dragons métalliques, ces croisements interviennent souvent quand le dragon prend un aspect différent du sien et tombe amoureux d'une créature non draconique, même si cela s'avère souvent bref. Les dragons chromatiques le font plus par goût de l'aventure et de l'expérience. Dans tous les cas, le dragon concerné est souvent un jeune adulte. Presque systématiquement, il abandonne son rejeton demi-dragon ou le laisse sous la protection de l'autre parent. Les dragons chromatiques ne montrent généralement pas le moindre intérêt pour le destin d'une telle progéniture. Les dragons métalliques, quant à eux, estiment, souvent à raison, que le demi-dragon s'en sortira beaucoup mieux au sein de son autre peuple que parmi les dragons.

S'il existe bien des croisements entre des dragons d'espèces différentes, cela reste très rare. En général, un tel hybride se retrouve livré à lui-même, mais il peut arriver que les deux parents, s'ils sont restés en bons termes, veillent sur lui jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte.

POURQUOI LES DRAGONS ACCUMULENT-ILS TANT DE RICHESSES ?

« Les dragons sont avides de butin car, au fond d'eux, ils ne sont rien d'autre que de grandes pies reptiliennes. »

— Alrod Duart, sage

« Les dragons accumulent avant tout les richesses pour leur beauté. La grâce ne peut être excessive, n'est-ce pas ? Par ailleurs, certains trésors s'avèrent succulents. »

— Kacdaninymila, dragon d'or

Quand on pense aux dragons qui entassent leur butin pour s'en servir de lit, il devient facile de les accuser de cupidité. En effet, à quoi peut bien servir une telle fortune ?

Certains sages rapprochent ce désir d'accumulation du comportement des pies, des corbeaux, de certains rats et d'autres créatures qui collectionnent instinctivement les objets brillants. Cette observation n'est pas dénuée d'intérêt, dans la mesure où même les dragons restent incapables d'expliquer exactement pourquoi ils agissent ainsi. Contrairement aux rats et aux corneilles, en revanche, les dragons ne recherchent que des objets de valeur et non forcément des objets étincelants. Les dragons sont tout à fait conscients de la valeur de leurs possessions. Quand ils se trouvent face à une pléiade d'objets, tous les dragons, y compris les plus vertueux, aimeraient pouvoir tout emporter. Mais s'ils sont obligés de choisir, ils se rabattent généralement sur les objets les plus précieux. La valeur monétaire intrinsèque des objets reste à leurs yeux plus estimable que la puissance magique.

La joie aussi simple que primitive que les dragons retirent de leur magot est pratiquement indescriptible. Dans les moments de relâchement, le dragon pourra se rouler sur sa fortune, à l'instar du cochon dans la boue un jour de grande chaleur, et en retirer une satisfaction physique du même ordre.

Le plaisir intellectuel retiré est également immense. Le dragon tient un inventaire mental très précis des objets qui composent son trésor et connaît à tout moment l'équivalent de sa valeur monétaire.

Cette passion pour la fortune est sans aucun doute liée à quelque phénomène instinctif qui ne sera peut-être jamais complètement éludé, mais l'accumulation de trésor engendre également quelques avantages pratiques.

Tout d'abord, disposer d'une richesse conséquente permet au dragon d'avoir une certaine influence sur les circonstances de sa mort (cf. *Éviter le crépuscule*, page 15). Les dragons qui perdent la possession de leur butin subissent un tel traumatisme émotionnel que leur esprit reste sans repos, même dans la mort (cf. Dragon fantomatique, page 154).

Ensuite et plus important, la position sociale des dragons au sein de leur propre espèce découle en partie de la valeur de leur trésor. Si le paramètre principal qui permet de comparer deux dragons reste l'âge, les richesses permettent de départager les dragons d'une même catégorie d'âge. Les dragons considèrent que la valeur réelle des objets magiques est égale à la moitié de leur valeur marchande. Il peut arriver qu'un trésor énorme mette un dragon plus jeune au même rang que certains de ses aînés, tandis qu'un magot décevant peut le faire rétrograder encore plus loin que ce que son âge laisse présager.

Les dragons de plus haut rang trouvent plus facilement des partenaires. Leur influence auprès de leurs pairs s'en trouve accrue et c'est souvent à eux qu'on vient demander conseil ou assistance, ce qui améliore d'autant plus leur position sociale.

Ils se targuent souvent de la valeur de leurs richesses, ce qui paraît compréhensible, dans la mesure où l'on imagine difficilement un dragon respecté des autres si personne ne sait qu'il dispose d'un trésor fabuleux. Mais ces vantardises sont à double tranchant, en particulier chez les dragons chromatiques, car ces créatures mauvaises sont parfois promptes à s'approprier le butin de leurs congénères.

Chez les dragons âgés, la constitution de richesses présente un autre aspect pratique. Avec l'âge, les facultés magiques du dragon augmentent et il se montre de plus en plus capable d'utiliser favorablement les objets magiques de sa réserve.

LES DRAGONS ET LA COMPÉTENCE ESTIMATION

Bien que la plupart des dragons n'aient aucun degré de maîtrise dans la compétence Estimation, ils sont capables d'évaluer facilement les objets, grâce à leur valeur d'Intelligence élevée. Les dragons bénéficient ainsi d'un bonus de +2 aux tests d'Estimation (ou aux tests d'Intelligence destinés à estimer la valeur d'un objet) qui passent par un examen physique de l'objet (comme l'étude de ses détails ou l'évaluation de son poids).

LE DRACONIEN

Le langage des dragons est l'une des plus anciennes formes de communication. D'après les dragons eux-mêmes, seuls les idiomes pratiqués par les Extérieurs sont d'une époque antérieure au draconien et toutes les langues parlées par les races mortelles en sont issues. De la même manière, sa forme écrite est largement postérieure

à l'unification de son expression verbale, car les dragons recourent beaucoup moins à l'écriture que d'autres races. Certains érudits estiment que la forme écrite du draconien a pu être influencée par les runes naines, mais les sages évitent d'exprimer cette opinion à portée d'ouïe d'un dragon.

De nombreuses races reptiliennes, parmi lesquelles on compte les hommes-lézards, les kobolds et les troglodytes, pratiquent une forme rudimentaire du draconien et avancent cet argument comme preuve de leur lien de parenté avec les dragons. Il est tout aussi probable qu'ils aient été autrefois instruits ou même réduits en esclavage par des dragons, ou simplement qu'ils aient adopté comme leur cette langue, pour pouvoir revendiquer un héritage commun.

L'écriture draconienne est également utilisée quand on a besoin de retranscrire les langues élémentaires que sont l'aérien et l'igné, ce qui ne rend pas pour autant l'apprentissage des langues aérienne et igneuse plus aisé pour une personne connaissant le draconien.

VOCABULAIRE DRACONIEN DE BASE

Voici une sélection de mots issus du vocabulaire draconien, avec leur traduction et leur fonction linguistique (adj. = adjectif, adv. = adverbe, conj. = conjonction, s. = substantif, prép. = préposition, pron. = pronom, v. = verbe).

Commun	Draconien	Type de mot
à côté	unsinti	prép.
à travers	erekess	prép.
air	thræ	s.
aller	gethrisj	v.
ami	thurirl	adj., s.
animal	bæshra	s.
année	eorikc	s.
après	ghent	prép.
arc	væx	s.
argent	orn	s.
arme	laræk	s.
armure	litrix	s.
arrêter	pok	v.
avant	ghoros	prép.
avec	mrith	prép.
beau	vorel	adj.
beaucoup	throden	adv.
blanc	aussir	adj.
bleu	ulhar	adj.
bois	grovisv	s.
bon	bensvelk	adj.
bravoure	sveargith	s.
bronze	aujir	s.
brûler	valignat	v.
céleste	athear	s.
cendre	vignar	s.
chant	miirik	s.
chef	mækrix	s.
combat	vargach	s.
communiquer	ukris	v.
cuivre	rack	s.
danger	korth	s.
dans	persvek	prép.
danse, danser	væri	s., v.
déjà	sjerit	adv.
demain	earenk	s.
demeure	okarthel	s.
démon	kothar	s.
dent	oth	s.
derrière	zara	prép.
dessous	vhir	prép.
dessus	svern	prép.
destinée	haurach	s.
divinité	urathear	s.
donc, tant	zyak	adv., conj.
donner	majak	v.
dragon	darastrix	s.
eau	hesjing	s.
elfe	vækæsin	s.
en acier	vyth	adj.
enchanté	levex	adj.
ennemi	irlym	adj., s.
ensorceleur	vorastrix	s.
épée	cæx	s.
et	vur	conj.
étoile	isk	s.
éventrer	gixustrat	v.
femme	æsthyr	s.
ferusk	adj.	
feu	ixen	s.
flèche	svent	s.
forêt	cæsin	s.
fort	versvesh	adj.
forteresse	hurthi	s.
gemme	kethend	s.
gnome	terunt	s.
griffe	gix	s.
gros	turalisj	adj.
grotte	wære	s.
guerre	aryte	s.
hache	garurt	s.
haine, haïr	dartak	s., v.
halfelin	rauhiss	s.
homme	sthyr	s.
humain	munthrek	s.
infirme	thurgix	adj.
jaune	yrev	adj.
jour	kear	s.
lâche	fæssi	adj.
laid	nurh	adj.
lance	ner	s.
loin, lointain	karif	adj., adv.
magicien	levethix	s.
magie	arcaniss	s.
mais	shar	conj.
maléfique	malsvir	adj.
marteau	jhank	s.
massacrer	kurik	v.
montagne	verthicha	s.
mort	loex	adj.
mort-vivant	kægro	s., adj.
mourir	loreat	v.
nain	tundar	s.
noir	vutha	adj.
nom	ominak	s.
non plus	thur	conj.
non	thric	adv.
nourriture	achthend	s.
nous	yth	pron.
nuit	thurkear	s.
œil	sauriv	s.
ogre	ghontix	s.
ombre	sjach	s.
or	aurix	s.
orage	kepesk	s.
orque	ghik	s.
ou	usv	conj.
oui	axun	adv.
paix	martivir	s.
parchemin	sjir	s.
parler	renthisj	v.
peau	molik	s.
petit	kosj	adj.
peu	lauth	adv.
pierre	ternesj	s.
piller	thadarsh	v.
planer	hysvear	v.
platine	ux	s.
pluie	oposs	s.
pour	ihk	prép.
prendre	clax	v.
près, proche	leirith	adj., adv.
prêtre	sunathær	s.
richesse	noach	s.
rouge	charir	adj.
rusé	othokent	adj.
s'accoupler	maurg	v.
s'enfuir	osvith	v.
sac	wæth	s.
saigner	valeij	v.
sang,	iejir	s.
se reposer	ssifisv	v.
secret	irthos	adj., s.
si	sjek	conj.
siècle	ierikc	s.
soigner	irisv	v.
soudoyer	durah	v.
sous	onureth	prép.
stupide	pothoc	adj.
sur	shafær	prép.
terre	edar	s.
trésor	rasvim	s.
tu	wux	pron.
tuer	svent	v.
un	it	s.
vache	rhyvos	s.
vallée	arux	s.
vers	ekess	prép.
vert	achuak	adj.
viande	rhyæx	s.
victoire	vivex	s.
vision dans le noir	sverak	s.
voir	ocuir	v.
voler	austrat	v.
voleur	virlym	s.
vouloir	tuor	v.
voyager	ossalur	v.

On remarque de légères variations dans l'expression entre les différentes espèces de dragons chromatiques. Ces inflexions variées sont du même type que les accents régionaux, se manifestant par de petites différences de prononciation. Ces accents ne gênent aucunement la communication, mais suffisent pour permettre à celui dont c'est la langue maternelle de savoir si son interlocuteur l'a apprise auprès d'un dragon rouge ou d'un dragon vert, par exemple. Les divers dragons métalliques présentent une accentuation similaire et partagent la même prononciation. La langue draconienne a peu évolué depuis des siècles, voire des millénaires.

La forme parlée de la langue sonne âprement aux oreilles de la plupart des créatures et contient de nombreuses consonnes dures et force chuintements. Elle fait intervenir des sons que les humains ont l'habitude de qualifier de sifflants (sj, ss et sv) ainsi qu'un bruit qui ressemble beaucoup à celui que fait une bête qui s'éclaircit la gorge (ark).

Les mots qui influent sur d'autres mots sont placés avant ou après le mot qualifié. Le qualificatif le plus important est mis devant le mot et pourra être répété juste derrière si le locuteur désire plus d'emphase. Ainsi, si elle cherche à insister sur sa nature maléfique, une personne pratiquant le draconien dira, en parlant d'un grand dragon noir perfide s'approchant : « Malsvir darastrix turalisj vutha gethrisj leirith », ou même « Malsvir darastrix turalisj vutha malsvir gethrisj leirith ».

La plupart des mots en draconien sont accentués sur la première syllabe. Les concepts importants sont souvent exprimés à l'oral en insistant sur le début et la fin du mot. Sous forme écrite, les mots importants sont signalés par un symbole spécial composé de cinq lignes en rayon, proche d'un astérisque (*). Ce type d'emphase est surtout employé par les dragons qui parlent d'eux-mêmes. Le dragon Karajix, par exemple, prononcera son nom *Ka-raj-ix* et l'écrira *Karajix*. On emploie également ces formes d'insistance pour donner des ordres, menacer, mettre en garde ou faire une démonstration.

Le draconien ne dispose pas de terme pour « mon » (ou ma et mes), « le mien » (ou la mienne, les miens, les miennes) ou « à moi », préférant recourir à plusieurs préfixes selon la signification exacte. Ainsi, le nom d'un objet matériel revendiqué comme possession par le dragon commencera par « veth » ou « vethi », le nom d'un individu ayant un lien privilégié avec le dragon (comme un ami ou un parent) sera précédé par « er » ou « ethe » et les autres formes de possession s'expriment par le préfixe « ar » ou « ari ». Ainsi, un dragon parlant de son épée dira « vethicæx » (« vethi » accolé à « cæx », épée en draconien) et « arirlym » se traduira par « mon ennemi » (« ar » accolé à « irlym », ennemi). Quand on fait référence à une possession de quelqu'un d'autre que soi, le nom du propriétaire est combiné avec celui de l'objet pour former un mot débutant par « ar » ou « ari ».

PHRASES TOUTES FAITES

Voici quelques exemples de phrases et leur traduction en draconien :

Mialyë, parle à l'affreux elfe.
Mialyë, ukris væcæsin nurh.

L'elfe dit que l'épée magique que nous voulons est dans la tombe de la liche.
Væcæsin ner levex cæx levex yth tuor persvek arikægrowære.

Il nous mènera à la montagne de la tombe si nous le payons.
Væcæsin tuor aurix clax yth ekess ariloexokarthel verthicha.

La grotte est maléfique et dangereuse. Nous devrions partir.
*Sauriv wære korth. Yth *gethrisj*.*

Tais-toi stupide couard ! Et entre là-dedans !
*Thric ner, *pothoc* wux fæssi ! *Gethrisj* persvek !*

Tordek, frappe l'orque avec ta hache.
Tordek, vargach ghik mrith aritordekgarunt.

Un dragon rouge ! Décampez !
*Charir *darastrix* ! *Osvith* !*

Krusk n'est plus. Il est mort avec grand courage.
*Krusk loex. Loreat mrith *sveargith*.*

Ouais, c'est pas de chance pour lui.
Axun malsvir arikruskhaurach.

Regardez tout cet or ! Demain nous serons rois !
*Ocuir throden *aurix* ! Earenk yth *mækrix* !*

Je ne suis pas un voleur !
**Thric* virlym !*

Les secrets du trésor du dragon sont sur ce parchemin.
Ardarastrixrasvim irthos shafær sjir.

Le sang de dragon coule dans les veines des ensorceleurs.
Aridarastrixiejir gethrisj persvek vorastrix.

Merci de ne pas éventrer le nain.
Martivir thric gixustratt tundar.

RELIGION

Les divinités des dragons sont toutes des enfants de Io, le Dragon aux Neuf Visages qui englobe tous les antagonistes et extrêmes du genre draconique.

D'autres créatures que les dragons peuvent vénérer les divinités détaillées ici. De la même manière qu'un armurier humain peut révérer Moradin et qu'un archer elfe peut rendre hommage à Ehlonna, on peut imaginer qu'un nain, un demi-orque ou un kobold vénère une déesse ou un dieu associé aux dragons. De tels cultes se pratiquent surtout parmi les divers races reptiliennes parlant le draconien, telles que les kobolds, les hommes-lézards et les troglodytes.

LIRE LE PROFIL DES DIVINITÉS

La première partie de la description de chaque divinité contient les informations élémentaires à son sujet.

Nom. La première ligne présente le nom par lequel on connaît en général la divinité. Ses autres noms ou ses titres, le cas échéant, sont indiqués immédiatement en dessous du nom principal.

Derrière le nom, on trouve son niveau de puissance. Par ordre dégressif, les différents niveaux de puissance sont : dieu supérieur, dieu intermédiaire, dieu mineur et demi-dieu. Cette hiérarchie n'a aucune

Table 1–2 : le panthéon draconique

Divinité	Alignement	Domaines
Aasterinian, déesse de l'Invention	CN	Chance, Chaos, Dragons*, Duperie, Voyage (Charme, Commerce, Illusion)
Astilabor, déesse de la Fortune	N	Dragons*, Protection, Richesse* (Cavernes, Métal)
Bahamut, dieu des Dragons Bons	LB	Air, Bien, Chance, Dragons*, Protection (Noblesse, Tempête)
Chronepsis, dieu du Destin	N	Connaissance, Dragons*, Mort (Destin, Organisation, Temps)
Falazure, dieu de la Putréfaction	NM	Dragons*, Mal, Mort (Morts-vivants, Obscurité)
Garyx, dieu de la Destruction	CM	Chaos, Destruction, Dragons*, Feu, Mal (Renouvellement)
Hlal, déesse de l'Humour	CB	Bien, Chaos, Dragons*, Duperie (Runes)
Io, seigneur des Dieux	N	Connaissance, Dragons*, Force, Magie, Richesse*, Voyage (Sorts)
Lendys, dieu de la Justice	LN	Destruction, Dragons*, Loi, Protection (Justice)
Tamara, déesse de la Vie	NB	Bien, Dragons*, Force, Guérison, Soleil (Famille)
Tiamat, déesse des Dragons Maléfiques	LM	Cupidité*, Destruction, Dragons*, Duperie, Loi, Mal (Haine, Reptiles, Tyrannie)

incidence sur les pouvoirs des prêtres, la puissance des sorts qu'ils sont capables de lancer ou même l'essentiel de ce qui se déroule dans le monde des mortels. Ils ne font que représenter le niveau relatif de puissance entre les divinités.

Plan d'origine. La portion du cosmos où le dieu réside la plupart du temps. N'hésitez pas à changer ce paramètre pour mieux coller à votre campagne.

Symbole. Un court descriptif du symbole sacré ou maudit porté par les prêtres de la divinité. Ce symbole est couramment utilisé sur ses autels ou les autres objets qui lui sont dédiés.

Alignement. L'alignement de la divinité. Les alignements des dieux sont les mêmes que ceux des mortels, cf. pages 103–106 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Les aspects de l'existence auxquels le dieu est généralement associé. Les attributions sont indiquées plus ou moins dans leur ordre d'importance.

Adorateurs. Ceux qui adorent ou vénèrent le dieu, à peu près dans l'ordre de leur effectif ou de l'importance que leur accorde la divinité.

Alignements des prêtres. Les alignements que les prêtres de la divinité peuvent avoir. Comme il est indiqué dans le *Manuel des Joueurs*, un prêtre a généralement le même alignement que son dieu. Il est souvent permis un cran de décalage. Par exemple, la majorité des prêtres d'Héronéus (qui est d'alignement loyal bon) sont eux aussi loyaux bons, mais certains sont loyaux neutres ou neutres bons. Un prêtre ne peut être neutre que si son dieu l'est aussi.

Deux alignements sont à un cran de décalage s'ils apparaissent l'un à côté de l'autre, horizontalement ou verticalement, sur la table suivante. Les alignements qui sont adjacents suivant une diagonale ne sont pas décalés d'un cran seulement, mais de deux.

Loyal bon	Neutre bon	Chaotique bon
Loyal neutre	Neutre	Chaotique neutre
Loyal mauvais	Neutre mauvais	Chaotique mauvais

Certaines divinités n'acceptent pas tous les décalages d'un cran possibles dans l'alignement de leurs prêtres. Ainsi, Bahamut, dieu loyal bon, n'a que des prêtres loyaux bons ou neutres bons et refuse les prêtres loyaux neutres.

Domaines. Les prêtres de la divinité peuvent choisir leurs domaines parmi ceux présentés ici. Les domaines marqués d'un astérisque (Cupidité, Dragons, Richesse) sont nouveaux et détaillés dans cet ouvrage (cf. page 108).

Les domaines qui apparaissent entre parenthèses sont décrits dans les *Royaumes Oubliés*. Si votre campagne se déroule dans ce monde, vous pouvez alors ajouter ces domaines à la liste de votre divinité (en remplaçant d'autres domaines si désiré).

Arme de prédilection. Le type d'arme favori du dieu. Ses prêtres préfèrent généralement se servir de cette arme et certains sorts qu'ils lancent, comme *arme spirituelle*, se manifestent souvent sous la forme de l'arme.

Cette ligne présente généralement deux entrées. La première vaut pour les prêtres qui manient des armes, tandis que celle qui figure entre parenthèses s'adresse aux prêtres draconiques qui n'ont que des armes naturelles.

Description

Les paragraphes suivants renferment une description de l'apparence du dieu et d'autres informations générales.

Dogme. L'essentiel du credo et des enseignements de la divinité.

Clergé et temples. Quelques détails sur les prêtres du dieu et le type de temples ou de sanctuaires qui lui sont dédiés. On trouve également dans cette rubrique les différentes alliances et hostilités entre ce culte et les autres.

Profil

Cet ouvrage n'a pas pour fonction de donner tous les détails techniques ou les pouvoirs des divinités décrites ici. Les profils complets de Bahamut et de Tiamat sont présentés dans *Dieux et demi-dieux*. Vous pouvez toujours vous référer à cet autre ouvrage si vous avez besoin de créer des profils de jeu pour les dieux draconiques présentés ici.

AASTERINIAN

Messagère de Io
Demi-déesse
Symbole : tête de dragon au large sourire
Plan d'origine : Terres Extérieures
Alignement : chaotique neutre
Attributions : apprentissage, invention, plaisir
Adorateurs : dragons chaotiques, libres penseurs
Alignements des prêtres : CB, CN, CM
Domaines : Chance, Chaos, Dragons*, Duperie, Voyage (Charme, Commerce, Illusion)
Arme de prédilection : cimeterre (griffes)

Aasterinian est une déesse impudente qui vante l'apprentissage par le jeu, les inventions et le plaisir. Elle se présente sous la forme d'un dragon d'airain de taille TG qui aime bouleverser l'ordre établi. Elle est la messagère de Io.

Dogme

Aasterinian est aussi frivole que vive d'esprit. Elle encourage ses fidèles à penser d'eux-mêmes, plutôt que de suivre les paroles d'autrui. À ses

yeux, le pire des crimes consiste à manquer de confiance en soi ou dans ses propres règles de vie.

Clergé et temples

Les prêtres d'Aasterinian sont généralement des voyageurs qui se déplacent déguisés ou en secret. Les temples en l'honneur de la déesse sont extrêmement rares, mais de nombreux sanctuaires des plus simples sont disséminés à travers tout le paysage ; lieux calmes et cachés où les fidèles peuvent se reposer en paix pendant leurs déambulations.

Ses adeptes entretiennent des relations amicales avec ceux de Garl Brilledor, de Fharlanghn, d'Olidammara et autres divinités du même acabit.

ASTILABOR

La Reine de l'Acquisition, la Maîtresse des butins

Déesse mineure
Symbole : gemme à douze faces
Plan d'origine : Terres Extérieures
Alignement : neutre
Attributions : possessivité, rang social, fortune
Adorateurs : dragons, individus en quête de richesse
Alignements des prêtres : NB, LN, N, CN, NM
Domaines : Dragons*, Protection, Richesse* (Cavernes, Métal)
Arme de prédilection : cimeterre (griffes)

Astilabor représente le désir inné des dragons d'acquérir richesses et pouvoir. Elle abhorre cependant la cupidité obscène affichée par Tiamat et ses fidèles.

Dogme

Astilabor respecte l'opulence et le pouvoir, sans pour autant faire aucunement preuve d'avidité. C'est elle qui instille aux dragons le besoin inné d'amasser et de protéger leur trésor. Elle prétend ne pas pouvoir supporter que ses fidèles pratiquent quelque type de vol que ce soit, mais elle ferme souvent les yeux si ces actes sont exécutés dans le cadre de la constitution d'un butin.

Clergé et temples

Astilabor n'accepte que les prêtres dont l'alignement comporte une composante neutre, essentielle pour rester pur dans la mission qui consiste à acquérir et défendre un trésor. Ses prêtres préfèrent ne pas trop s'impliquer dans les conflits entre les dragons, mais récompensent souvent ceux dont les butins se montrent les plus fabuleux, aussi bien par la taille que par la valeur.

Astilabor est respectée des dragons de tout type et de tout alignement, mais peu la vénèrent activement. La plupart font au moins en sorte de dessiner de leurs griffes son symbole sur leur trésor, telle une rune de protection.

Les fidèles d'Astilabor se montrent amicaux vis-à-vis de ceux de Moradin et de Garl Brilledor, car ces deux dieux respectent comme il se doit la valeur des gemmes et des pièces de monnaie, mais ils ne font aucune confiance aux adeptes d'Olidammara, qu'ils reconnaissent comme des voleurs-nés.

BAHAMUT

Le Dragon de Platine, le Roi des Dragons Bons, le Maître du Vent du Nord

Dieu mineur
Symbole : étoile surmontant une nébuleuse lactée
Plan d'origine : Céleste
Alignement : loyal bon
Attributions : dragons bons, vent, sagesse
Adorateurs : dragons bons, toute créature cherchant à se protéger des dragons mauvais
Alignements des prêtres : LB, NB
Domaines : Air, Bien, Chance, Dragons*, Protection (Noblesse, Tempête)
Arme de prédilection : pic de guerre lourd (morsure)

Bahamut est vénéré en de nombreuses contrées. Bien que tous les dragons bons lui rendent hommage, les dragons d'or, d'argent et de cuivre le tiennent plus particulièrement en très haute estime. Les autres dragons, y compris ceux qui sont dotés d'un alignement mauvais (à l'exception possible de sa rivale de toujours, Tiamat), le respectent pour sa grande sagesse et son immense puissance.

Sous sa forme naturelle, Bahamut est un long dragon sinueux recouvert d'écailles blanches et argentées, qui étincellent et brillent même lorsque la luminosité est faible. Les yeux de chat de Bahamut sont bleu foncé, azurés comme un ciel d'été aux dires de certains. D'autres prétendent que ses yeux sont d'un indigo glacial, un peu comme le cœur d'un glacier. Peut-être ces deux témoignages reflètent-ils simplement l'humeur sans cesse changeante du Dragon de Platine.

Bahamut est sévère et désapprouve le Mal, qu'il ne peut souffrir. Malgré tout, il s'agit de l'un des êtres les plus compatissants du multivers. Il est constamment à l'écoute des opprimés, des exclus et des faibles. Il encourage ses disciples à soutenir la cause du Bien, mais préfère que chacun mène sa croisade lorsque cela semble possible. Bahamut préfère donc offrir des renseignements, des soins ou un refuge (temporaire) plutôt que de soutenir le faix d'autrui.

Sept grands dracosires d'or sont à son service et évoluent souvent à ses côtés.

Clergé et temples

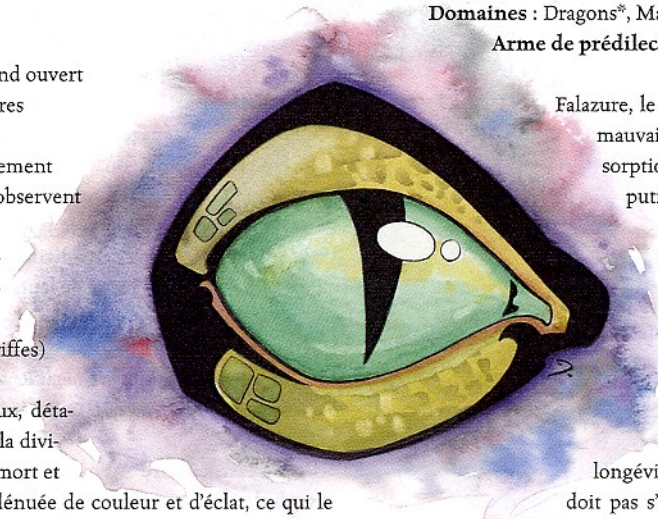
Bahamut n'accepte que les prêtres bons. Ceux-ci, qu'il s'agisse de dragons, de demi-dragons ou d'autres êtres séduits par sa philosophie, s'efforcent de lutter aussi souvent que subtilement pour le compte du Bien, intervenant lorsque cela se révèle nécessaire sans jamais semer de tort.

Nombre de dragons d'or, d'argent et de cuivre édifient dans leur antre un petit lieu de culte qui lui est voué. Celui-ci prend généralement la forme du symbole de Bahamut gravé sur un mur.

L'ennemie principale de Bahamut n'est autre que Tiamat et cette hostilité se retrouve entre leurs fidèles respectifs. Bahamut compte Héronéus, Moradin, Yondalla et d'autres divinités loyales bonnes parmi ses alliés.

CHRONEPSIS

Le Silencieux, l'Observateur
Dieu mineur
Symbole : un œil de dragon grand ouvert
Plan d'origine : Terres Extérieures
Alignement : neutre
Attributions : destin, mort, jugement
Adorateurs : dragons, ceux qui observent
Alignements des prêtres : N
Domaines : Connaissance, Dragons*, Mort (Destin, Organisation, Temps)
Arme de prédilection : faux (griffes)



Chronepsis est neutre, silencieux, détaché de tout et impartial. Il reste la divinité draconique du destin, de la mort et du jugement. Sa silhouette est dénuée de couleur et d'éclat, ce qui le place d'emblée comme étranger aux luttes qui opposent les dragons chromatiques et métalliques.

Dogme

Chronepsis observe le monde sans parti pris. Il est celui qui juge tous les dragons au moment de leur mort et décide de la destination de leur âme après la vie. À l'inverse de Lendys (voir plus loin), Chronepsis n'a aucun goût pour la justice : il se contente d'observer ce qui est et ce qui n'est pas. De la même manière, il ne s'implique absolument pas dans les activités des vivants et compte bien continuer à agir ainsi. On dit que seul un cataclysme aux répercussions planétaires pourrait faire sortir Chronepsis de ce total manque d'engagement.

Clergé et temples

Chronepsis dispose de très peu de fidèles et d'encore moins de prêtres, dans la mesure où la plupart des dragons sont incapables du point de vue parfaitement équilibré requis pour ne jamais prendre part aux évènements observés.

Pour ses adeptes, les autres cultes ne constituent en aucun cas des alliés, pas plus qu'ils ne représentent des ennemis. De toutes les autres divinités, seul Boccob l'Indifférent partage une vision des choses similaire, mais chacun des deux dieux reste trop peu intéressé pour susciter une alliance.

FALAZURE

Le Dragon de la Nuit
Dieu mineur
Symbole : crâne de dragon
Plan d'origine : Hadès
Alignement : neutre mauvais
Attributions : putréfaction, morts-vivants, épuisement
Adorateurs : dragons mauvais, nécromanciens, morts-vivants
Alignements des prêtres : LM, NM, CM
Domaines : Dragons*, Mal, Mort (Morts-vivants, Obscurité)
Arme de prédilection : cimeterre (griffes)

Falazure, le terrifiant Dragon de la Nuit, est neutre mauvais. Il apparaît comme le seigneur de l'absorption d'énergie, des morts-vivants, de la putréfaction et de l'épuisement. Certains prétendent qu'il se présente sous la forme d'un squelette en décomposition tandis que d'autres estiment qu'il a l'allure d'un dragon noir décati dont la chair est tendue sur les os.

Dogme

Falazure enseigne à ses disciples que la longévité pourtant formidable des dragons ne doit pas s'imposer comme la limite de leur existence. Au-delà du monde des vivants, existe un autre monde : celui, éternel, de la non-vie. Il est notoirement reconnu que Falazure créa les premiers dragons morts-vivants (ou joua un rôle important dans le processus de leur création), comme les dracoliches, les dragons vampiriques et les dragons fantomatiques (cf. Chapitre 4).

Clergé et temples

Parmi les dieux draconiques, Bahamut et Tiamat sont probablement les seuls à bénéficier de plus de fidèles non draconiques que Falazure. De nombreux nécromanciens issus de toutes races révèrent le Dragon de la Nuit, tout comme des morts-vivants intelligents, telles les liches et particulièrement les dracoliches.

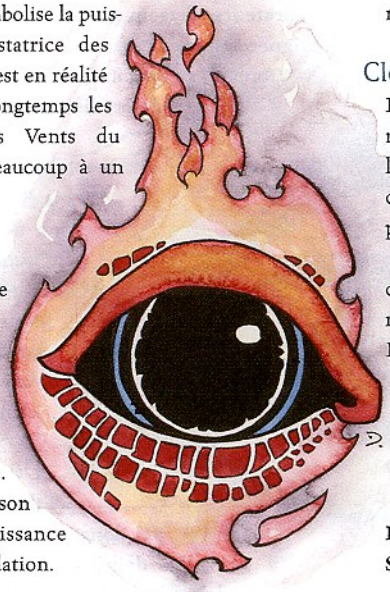
Les temples dédiés à Falazure se terrent toujours dans les profondeurs, enveloppés dans les ténèbres, loin du soleil et de l'air frais de la surface. Les fidèles de Falazure comptent tous les membres de cultes d'alignement bon parmi leurs ennemis. Il peut arriver qu'ils s'allient avec les forces de Nerull, même si cela se présente rarement.

GARYX

Le Seigneur des Flammes, le Destructeur Ultime, le Nettoyeur des Mondes
Dieu mineur
Symbole : œil reptilien en surimpression sur une flamme
Plan d'origine : Pandémonium
Alignement : chaotique mauvais

Attributions : feu, destruction, renouveau
Adorateurs : dragons, ensorceleurs, seigneurs de guerre, certains druides
Alignements des prêtres : CN, NM, CM
Domaines : Chaos, Destruction, Dragons*, Feu, Mal (Renouvellement)
Arme de prédilection : faux (griffes)

Garyx le Destructeur Ultime symbolise la puissance brute et la force dévastatrice des dragons. Certains avancent qu'il est en réalité dément pour avoir occupé si longtemps les Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium. Il ressemble beaucoup à un grand dracosire rouge.



Dogme

L'enseignement de Garyx passe par l'exemple qu'il offre régulièrement en voyageant jusqu'au plan Matériel où il inflige de véritables déferlantes maudites qui ravagent des pans entiers de la lande. Ceux qui le révèrent suivent son exemple et usent de leur puissance pour semer la ruine et la déprédation.

Clergé et temples

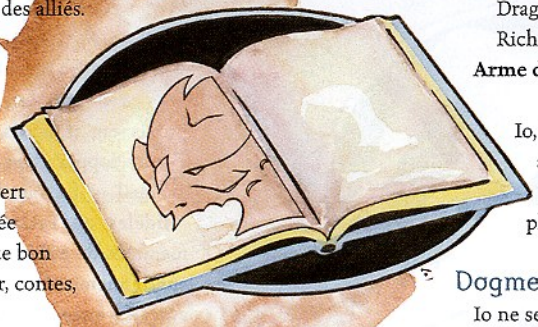
Gary ne prête guère attention à ses prêtres ou ses fidèles, mais cela importe peu à ces derniers. Ils pensent qu'il leur confère le pouvoir de détruire et cela leur suffit amplement. Certains druides rendent également hommage à Garyx, pour son incarnation du renouveau, ce qui peut paraître curieux, sauf quand on pense que le renouveau ne peut exister sans succéder à quelque ravage. Certains pratiquants du culte d'Ashardalon (cf. page 88) estiment que le grand dracosire est en réalité un avatar de Garyx.

On connaît peu de temples dédiés à Garyx, mais ses fidèles gravent souvent son symbole à proximité de leurs œuvres.

Garyx partage des points communs avec Kord et d'Érythnul, mais ne cherche pas à s'en faire des alliés.

HLAL

La Plaisantine, la Gardienne des Contes
Déesse mineure
Symbole : un livre ouvert
Plan d'origine : Arborée
Alignement : chaotique bon
Attributions : humour, contes, inspiration
Adorateurs : dragons, bardes, artistes interprètes
Alignements des prêtres : NB, CB, CN
Domaines : Bien, Chaos, Dragons*, Duperie (Runes)
Arme de prédilection : épée courte (griffes)



Hlal est un dragon lisse de la couleur du cuivre, avec un large sourire et une lueur de joie dans les yeux. De toutes les divinités draconiques, elle reste la plus amicale avec ceux qui ne sont pas des dragons (Aasterinian ayant plus la réputation d'une dangereuse farceuse).

Dogme

Hlal adore partager des histoires et des chansons avec ceux qui savent apprécier ces choses, quels que soient le vécu et la race de son interlocuteur. Elle n'a que faire des tyrans, même quand leurs intentions sont louables, et montre encore moins de patience vis-à-vis de la cruauté et des brimades. Elle enseigne qu'il est nécessaire d'être libre de toute contrainte, physique ou psychologique, pour pouvoir exprimer librement ses opinions.

Clergé et temples

Les prêtres de Hlal se multiclassent souvent en prêtres/bardes et recourent à la musique, la poésie et les contes pour propager la foi. On la vénère généralement dans de simples sanctuaires, que l'on peut démonter et déménager en un clin d'œil vers la prochaine ville ou le prochain antre de dragon.

Les fidèles de Hlal ont beaucoup en commun avec ceux d'Olidammara et nombreux sont les personnages qui rendent simultanément hommage aux deux divinités. En raison de leurs attributions, Hextor et Vecna font partie de leurs ennemis principaux.

IO

Le Dragon Harmonieux, la Grande Roue Éternelle, le Glouton des Ombres, le Dragon aux Neuf Visages, le Créateur du Genre Draconique
Dieu intermédiaire
Symbole : disque métallique multicolore
Plan d'origine : Terres Extérieures
Alignement : neutre
Attributions : genre draconique
Adorateurs : dragons
Alignements des prêtres : LB, NB, CB, LN, N, NM, LM, NM, CM
Domaines : Connaissance, Dragons*, Force, Magie, Richesse*, Voyage (Sorts)
Arme de prédilection : cimeterre (griffes)

Io, le Dragon aux Neuf Visages est neutre, car il englobe tous les alignements de ses diverses facettes. Il peut apparaître, et ne s'en prive pas, sous la forme de n'importe quel type de dragon, du plus petit pseudo-dragon au plus imposant des grands dracosires.

Dogme

Io ne se soucie que de ses « enfants », les dragons, et de leur perpétuation dans le monde. Dans certains cas, cela passe par une prise de parti pour les dragons et contre d'autres races. Dans d'autres cas, cela pourra se traduire par une assistance portée à des créatures non draconiques pour affronter un dragon qui à lui seul met en péril la pérennité des dragons en tant que genre.

Il préfère ne pas s'engager dans les conflits entre dragons, à moins que cela ne menace de prendre des proportions inquiétantes, auquel cas il intervient personnellement ou délègue Aasterinian ou un autre de ses serviteurs.

Clergé et temples

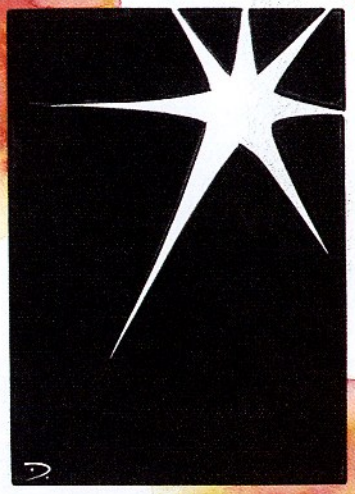
Io dispose d'encore moins de prêtres et de temples que la plupart des autres divinités draconiques, sa vision du monde étant excessivement large et globale. Néanmoins, tous les prêtres draconiques, y compris les plus fanatiques de Bahamut ou de Tiamat, rendent un tant soit peu hommage au Dragon aux Neuf Visages. Il bénéficie également de quelques prêtres ou adeptes parmi les races reptiliennes, comme les kobolds et les troglodytes.

Io n'a pas d'ennemi parmi les autres cultes, ce qui reste aussi l'un des effets de la neutralité de point de vue. Des individus d'alignement opposés peuvent tout à fait se retrouver sous la bannière du Dragon aux Neuf Visages.

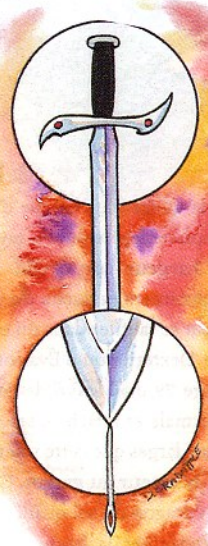
LENDYS

L'Étalon de la Justice, le Garant de l'Équilibre, l'Appréciateur de Vies

Dieu mineur
Symbole : épée en équilibre sur une pointe d'aiguille
Plan d'origine : Méchanus
Alignement : loyal neutre
Attributions : équilibre, justice
Adorateurs : dragons
Alignements des prêtres : LB, LN, LM
Domaines : Destruction, Dragons*, Loi, Protection (Justice)
Arme de prédilection : épée longue (griffes)



Contrairement à Chronepsis qui ne juge la vie des dragons qu'après la mort, Lendys administre la justice aux dragons de leur vivant. Ses écailles sont d'un argenté terni, ce que certains attribuent au fait qu'il pense plus à juger les autres qu'à s'occuper de lui-même.



Dogme

Lendys est l'arbitre du genre draconique et fait à la fois office de juge, de jury et de bourreau. Quand un dragon a commis un crime à l'encontre des dragons en tant que genre, Lendys, ou l'un de ses trois assistants grands dracosires d'argent, est dépêché pour prodiguer la justice adéquate. Les sanctions sont sévères et sans appel.

Clergé et temples

Les prêtres et paladins de Lendys sont également des garants de la justice, officiant souvent comme arbitres de communautés locales. Certaines villes vont même jusqu'à demander aux fidèles draconiques de Lendys de s'occuper des affaires légales importantes.

Les prêtres de Lendys entretiennent de bonnes relations avec les fidèles de Saint Cuthbert, mais beaucoup moins favorables avec ceux qui se reconnaissent dans une divinité chaotique comme Kord, Olidammara ou Érythnul.

TAMARA

Sa Bienfaisance, Sa Miséricorde

Déesse mineure
Symbole : étoile à sept pointes sur fond noir
Plan d'origine : Élysée
Alignement : neutre bon
Attributions : lumière, pitié, vie
Adorateurs : dragons bons, guérisseurs, créatures en quête de miséricorde
Alignements des prêtres : LB, NB, CB
Domaines : Bien, Dragons*, Force, Guérison, Soleil (Famille)
Arme de prédilection : cimeterre (griffes)

Tamara reste la plus douce et bienveillante de toutes les divinités draconiques. Certains prennent à tort cette qualité pour une faiblesse, mais ils ne font pas deux fois l'erreur. Elle apparaît sous les traits d'un dragon d'argent à la beauté lumineuse, ses yeux irradiant la lumière même du soleil.

Dogme

Tamara croit en la miséricorde, aussi bien dans la vie que dans la mort. Non seulement guérit-elle les malades et soigne-t-elle les blessés, mais elle est également présente pour apporter une fin clémente aux dragons qui s'approchent du terme de leur existence. Elle exècre avec férocité tous ceux qui prolongent artificiellement la vie des dragons, en particulier quand cela se déroule contre le gré de la créature.

Clergé et temples

Les prêtres de Tamara sont des guérisseurs, mais ils apportent également la mort à ceux qui tentent de s'y soustraire par des moyens détournés. Ils n'hésitent pas à détruire tous les morts-vivants qu'ils croisent, en particulier ceux qui sont issus de dragons, comme les dracoliches.

Bien qu'il s'agisse d'un culte pacifique et miséricordieux, les fidèles de Tamara se montrent inflexibles contre les forces du Mal et la tyrannie. Tamara compte Pélor parmi ses alliés les plus loyaux et Falazure, Hextor, Nérull et Érythnul dans ses ennemis.

TIAMAT

Le Dragon Chromatique, la Créatrice des Dragons Maléfiques

Déesse mineure
Symbole : dragon à cinq têtes
Plan d'origine : Baator
Alignement : loyal mauvais
Attributions : dragons maléfiques, conquête, cupidité
Adorateurs : dragons maléfiques, conquérants
Alignements des prêtres : NM, LM
Domaines : Cupidité*, Destruction, Dragons*, Duperie, Loi, Mal (Haine, Reptiles, Tyrannie)
Arme de prédilection : pic de guerre lourd (morsure)

Tous les dragons mauvais rendent hommage à Tiamat, les verts et les bleus reconnaissant plus que volontiers sa souveraineté. Les dragons

bons la respectent pour ne pas avoir de problèmes, mais ils évitent le plus souvent de prononcer son nom ou même de penser à elle.

Sous sa forme naturelle, Tiamat ressemble à un énorme dragon à cinq têtes, doté d'une queue de wiverne. Chaque tête affiche une couleur différente : blanche, noire, verte, bleue et rouge. Son corps massif est bigarré de ces couleurs.

Tiamat a de nombreux époux, parmi lesquels un grand dracosire de chaque couleur (blanc, noir, vert, bleu et rouge).

Dogme

Tiamat répand le Mal, combat le Bien et propage les dragons mauvais. Elle aime raser villes et villages à l'occasion, mais il s'agit le plus souvent d'une diversion dans le cadre d'une autre de ses subtiles intrigues. Elle est la louve tapie dans l'ombre. D'aucuns ont déjà senti sa présence, mais rares sont ceux qui ont eu l'occasion de l'apercevoir.

Tiamat cherche constamment à accroître le pouvoir et la domination des dragons mauvais sur le monde, en particulier lorsque ses sujets sont confrontés à des querelles territoriales contre des dragons bons. Enfin, elle exige de ses sujets qu'ils n'oublient pas de la vénérer, de lui rendre hommage et de lui verser une partie de leur butin.

Clergé et temples

Tiamat n'accepte que les prêtres mauvais. Ces derniers cherchent également à mettre le monde sous le joug des dragons maléfiques.

Bien que la plupart des dragons mauvais révèrent Tiamat, peu d'entre eux installent une chapelle consacrée à leur déesse au sein de leur repaire, de peur que le regard avide de celle-ci ne se pose sur leurs trésors. En fait, la plupart lui consacrent une vaste caverne sombre où ils disposent quelques objets précieux et réalisent des sacrifices.

Tiamat se targue de ne pas avoir besoin d'alliés, mais beaucoup pensent qu'elle négocie avec de nombreux archidiables et des divinités loyales mauvaises, telles qu'Hextor. Ses ennemis sont nombreux. Parmi eux, on compte Héronéus, Moradin et, bien entendu, Bahamut.

LES DIFFÉRENTES ESPÈCES DE DRAGONS

Les dragons véritables sont répartis selon deux catégories : les chromatiques et les métalliques.

Les dragons chromatiques sont blancs, bleus, noirs, rouges ou verts, tous maléfiques et extrêmement féroces. Quand on a affaire à un dragon chromatique, il convient de s'attendre systématiquement au pire.

Les dragons métalliques sont appelés d'airain, d'argent, de bronze, de cuivre et d'or. Ils sont bienveillants, généralement nobles et hautement respectés par les sages. Les dragons métalliques ont des allures de bête dangereuse, mais ils se conduiront avec vertu si on leur en donne l'occasion. Tout combat contre un dragon métallique aurait pu être évité.

TAILLE DES DRAGONS

Bien que les dragons qui hantent l'imagination populaire soient tous immenses, ils sont dans la réalité de toutes les tailles. Les plus petits dragonnets ne sont guère plus grands que des chats domestiques, tandis que les plus imposants grands dracosires font passer les murailles de châteaux pour de vulgaires murettes qu'on enjambe.

Bien que la plupart des dragons partagent la même silhouette, leurs mensurations peuvent varier considérablement d'une espèce à l'autre, même si leur taille globale est proche. Les tables qui suivent indiquent les mensurations moyennes de l'espèce concernée pour chaque catégorie de taille. Les termes utilisés dans les tables sont définis comme suit :

Longueur totale. La longueur du dragon, mesurée du bout du museau à la pointe de la queue, sans compter les cornes et les crêtes. Un dragon en mouvement paraît parfois plus court, surtout en plein vol, car il ne se déploie pas toujours de toute sa longueur. Les dragons peuvent aisément se lover et raccourcir leur longueur totale de deux tiers, mais ils paraissent alors beaucoup plus larges.

Longueur du tronc. Équivalent de la longueur totale, à laquelle on soustrait la longueur du cou et celle de la queue. La mesure s'effectue de l'avant des épaules à la base de la queue. Cette dimension sert à définir l'espace occupé par le dragon en plein combat.

Longueur du cou. Mesurée de l'avant des épaules à la pointe du museau. Les dragons fouisseurs sont dotés d'un cou plus trapu que les autres. Cette mensuration peut légèrement excéder l'allonge de la morsure du dragon.

Longueur de la queue. Mesurée de la base de la queue à sa pointe. Les dragons aquatiques ont une queue plus longue que leurs congénères. Cette mensuration peut dépasser légèrement le rayon couvert par l'attaque de queue du dragon.

Largeur corporelle. Mesurée au niveau des épaules avant, qui constituent la partie du corps la plus large du dragon. Le dragon ne peut se faufiler dans un espace plus étroit que cela sans réussir un test de Dextérité ou d'Évasion (cf. description de la compétence Évasion, page 79 du *Manuel des Joueurs*). Quand le dragon se tient en posture normale et relâchée, ses épaules apparaissent généralement 10 à 25 % plus larges que cette valeur.

Hauteur au garrot. Correspond à la distance qui sépare l'encolure du dragon du sol quand la créature se tient sur ses quatre pattes. Pour déterminer la hauteur que peut atteindre le dragon dressé sur ses membres arrière, ajoutez son allonge à son espace occupé.

Envergure maximale. Mesurée d'une extrémité à l'autre des ailes entièrement déployées.

Envergure minimale. Correspond à l'espace minimal utilisé par les ailes battantes du dragon pour le maintenir en vol. L'envergure d'un dragon ayant replié ses ailes contre son tronc est tout à fait nulle.

Poids. Poids du dragon en kilogrammes. Pour les dragons les plus grands, ce nombre n'est qu'une estimation basée sur les dimensions de la créature.

Toutes ces mesures ne sont que des valeurs moyennes et peuvent varier, selon les individus, jusqu'à 25 %.

Dragons d'airain par taille

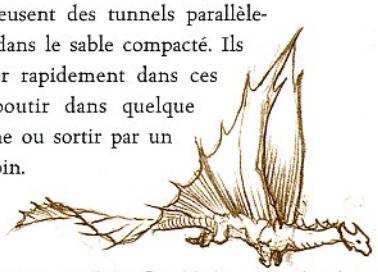
Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
TP	1,20 m	45 cm	30 cm	45 cm	30 cm	30 cm	1,80 m	1,20 m	2.5 kg
P	2,40 m	1,05 m	45 cm	90 cm	60 cm	60 cm	3,60 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	2,10 m	1,20 m	1,50 m	90 cm	1,20 m	5,40 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,90 m	2,10 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	8,10 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	6,30 m	3,90 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	13,50 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	8,70 m	6,30 m	10,50 m	3 m	4,80 m	18 m	12 m	80 tonnes

DRAGONS D'AIRAIN

Le dragon d'airain, plus sociable de tous les dragons véritables, est resté célèbre (ou tristement célèbre d'après certains) pour son amour de la conversation. Il ne jure que par le soleil et la chaleur la plus sèche, c'est pourquoi on le trouve dans les régions les plus torrides et arides, en particulier les déserts de sable. Son terrain de prédilection le place souvent en conflit avec les dragons bleus, qui restent à la fois plus puissants et plus agressifs. Les dragons d'airain s'en sortent généralement face aux attaques des bleus grâce à leur vitesse supérieure, qui leur permet de fuir, que ce soit par les airs ou en creusant pour se mettre à l'abri.

Les dragons d'airain aiment établir leurs antres dans des cavernes de roche en hauteur, de préférence orientées vers l'est, de manière à ce que le soleil levant réchauffe la pierre. La plupart d'entre eux ont également des terriers annexes creusés au pied de falaises le long desquelles les vents désertiques ont accumulé des montagnes de sable.

Les dragons creusent des tunnels parallèlement à la falaise dans le sable compacté. Ils savent se déplacer rapidement dans ces galeries, pour aboutir dans quelque caverne souterraine ou sortir par un terrier situé plus loin.



Puissants battements d'ailes. Quand le dragon plane, les ailes se déploient à plat de chaque côté, selon une ondulation qui rappelle la raie manta.

SIGNES DISTINCTIFS DU DRAGON D'AIRAIN

Les dragons d'airain sont bavards et présentent des lèvres souples et expressives. Avec l'âge, leurs pupilles disparaissent pour donner l'impression en fin de vie de n'être que du métal en fusion.

La lame qui prolonge la tête est impressionnante et semble lustrée, les tranchants pouvant varier d'un dragon à l'autre. L'architecture générale, en revanche, dérive toujours de deux branches fuyant vers l'arrière de chaque côté, l'une naissant au niveau de l'arcade, l'autre au niveau de la pommette.

Les ailes et la crête sont marbrées de vert sur les bords, effet qui s'accentue avec l'âge.

Les dragons d'airain présentent une odeur de sable ou de métal amplifiée par la chaleur.

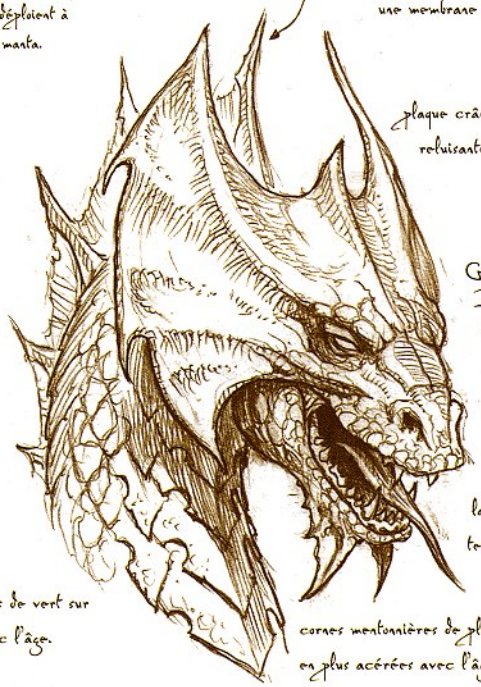
Les dragons d'airain qui vivent dans les donjons établissent souvent leur antre près de zones très fréquentées par les voyageurs pour pouvoir satisfaire leur soif de conversation.

Signes distinctifs du dragon d'airain

La tête du dragon d'airain présente une imposante plaque ciselée qui fuit vers l'arrière depuis ses orbites, son front et ses pommettes. Cette pièce d'un seul tenant se présente comme une lame de charrue. Lorsqu'il creuse le sol, le dragon se sert d'ailleurs de sa tête comme d'une bineuse. Son menton supporte également des cornes qui s'avèrent de plus en plus tranchantes avec l'âge. Ses lèvres sont souples et expressives et sa langue aussi longue que fourchue. Quand le dragon vieillit, ses pupilles s'effacent jusqu'à donner des yeux à l'aspect de métal en fusion.

L'odeur du dragon d'airain est sensiblement piquante et évoque le métal chaud et le sable du désert.

Leurs ailes sont de faible envergure, mais courent de l'encolure jusqu'au-delà de la pointe de leur queue, à la manière des raies. Elles



crête cervicale constituée de pointes cuivrées soutenant une membrane de couleur de métal antique

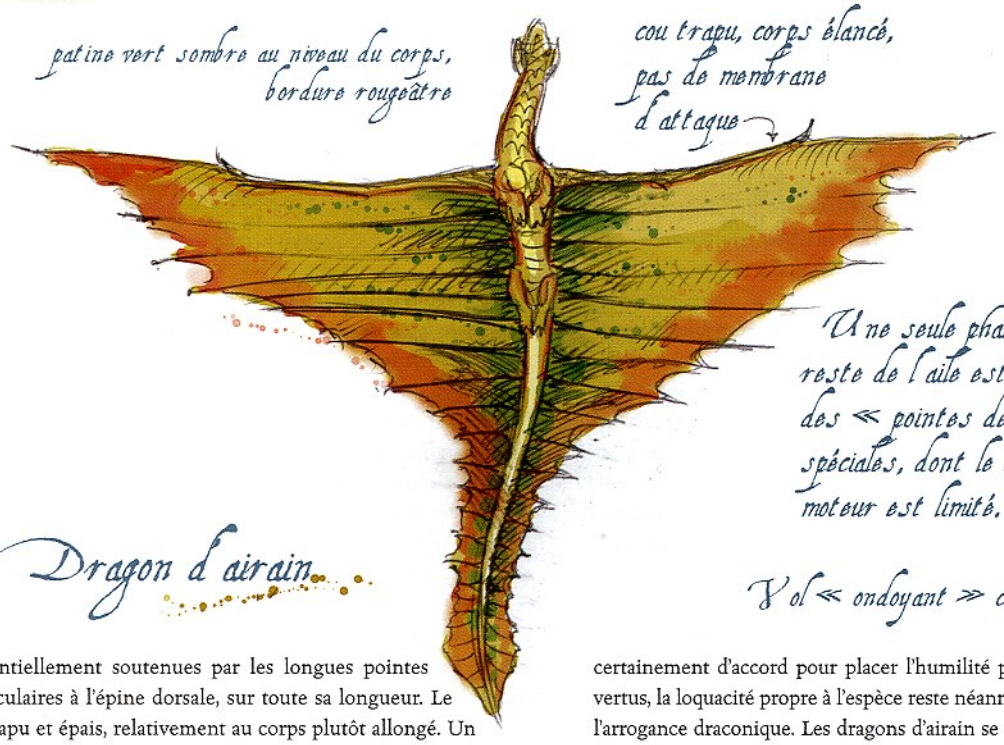
plaque crânienne très lisse et reluisante comme l'airain

GRAND DRACOSIRE D'AIRAIN

langue longue et lisse, se terminant en pointe simple

cornes mentonnières de plus en plus acérées avec l'âge

LOCKWOOD



Illus. de T. Lockwood

sont essentiellement soutenues par les longues pointes perpendiculaires à l'épine dorsale, sur toute sa longueur. Le cou est trapu et épais, relativement au corps plutôt allongé. Un observateur qui voit le dragon par en dessous peut distinguer les cornes accrochées au menton.

À la naissance, les écailles du dragon d'airain sont mattes, d'un brun marbré. Avec l'âge, elles prennent un aspect de cuivre jaune, chaud et lustré. Les ailes et les collerettes sont tachetées de vert au niveau de la jonction avec le corps et présentent une teinte rougeâtre sur les bords extérieurs. Ces pigmentations foncent avec l'âge.

Mode de vie

Les dragons d'airain sont capables de manger à peu près n'importe quoi et le feront si le besoin s'en fait sentir, mais ils consomment normalement très peu de nourriture. Il semble qu'ils épargnent l'environnement fragile que reste le désert, ne prélevant que le strict nécessaire. Ils sont capables de se nourrir avec la rosée du matin, une des rares denrées qu'offre le désert, et se mettent à l'action des l'aube pour récolter de minuscules perles de condensation sur les plantes, du bout de leur longiligne langue.

Bien qu'il apprécie tous ce qui a de la valeur, le dragon d'airain préfère les trésors organiques aux pierres et métaux froids. Son butin est souvent composé d'objets en bois et de textiles rares et d'autres œuvres de qualité faites de matériaux fins. L'air chaud et sec de son antre contribue à empêcher que ces objets délicats ne se détériorent avec le temps. Le dragon d'airain fait bien attention de ne jamais activer son souffle de feu à proximité de son fragile trésor qu'il conserve souvent dans une chambre séparée au sein de l'antre.

Les dragons d'airain adorent les chaleurs les plus torrides et sèches et passent l'essentiel de leur temps à se dorer au soleil du désert. Leur territoire présente systématiquement plusieurs sites de prédilection où ils peuvent prendre le soleil et attirer les voyageurs imprudents dans leurs filets logorrhéiques. Tout dragon d'airain se montrera prêt à converser pendant des heures avec la moindre créature capable d'aligner deux syllabes.

De nombreux érudits estiment que les dragons d'airain sont les plus modestes de tous les dragons véritables. Si les intéressés se montreront certainement d'accord pour placer l'humilité parmi leurs nombreuses vertus, la loquacité propre à l'espèce reste néanmoins une expression de l'arrogance draconique. Les dragons d'airain se considèrent comme des orateurs tellement extraordinaires qu'ils ne peuvent admettre qu'un être doué d'intelligence puisse se passer des bienfaits de leur compagnie.

Mais malgré cet amour de la discussion, les dragons d'airain semblent avoir du mal à souffrir la compagnie de leurs propres congénères. Chacun d'entre eux reste en contact distant avec ses voisins et ils n'hésiteront pas à s'unir contre un ennemi commun, mais à part cela, ils préfèrent rester chacun de leur côté.

Nombreux sont ceux qui se constituent leur propre réseau de confidents et d'informateurs, composé de djinns, de janns, de sphinx et de divers humanoïdes. Les dragons recourent à ce système pour rester informés des événements locaux et garder une communication à distance avec les dragons d'airain lointains.

Ces dragons préféreront toujours la discussion au combat. Si une créature intelligente tente de prendre congé sans engager la conversation, le dragon qui se sentira insulté pourra l'obliger à se montrer plus conciliante, par le biais d'une *suggestion* à moins qu'il ne l'endorme avec son souffle. Bien qu'ils soient d'un naturel amical, les dragons d'airain se montre prompts à réagir s'ils se sentent menacés et recourent souvent à la version non-létale de leur souffle, un gaz reproduisant les effets du sort *sommeil*, idéal pour neutraliser les agresseurs. Un individu endormi de la sorte peut très bien se réveiller maintenu sous une patte du dragon ou enfoncé dans le sable jusqu'au cou, situation à laquelle il ne pourra échapper que quand le dragon aura eu la conversation souhaitée. Si le danger qui se présente est trop grand, un jeune dragon d'airain s'enfuit et se cache sous le sable une fois sorti du champ de vision de ses adversaires. Les dragons plus âgés n'ont plus recours à cette manœuvre, qu'ils jugent indignes de leur condition, mais ils préfèrent tout de même avoir l'avantage au combat.

DRAGONS D'ARGENT

Les dragons d'argent apprécient la compagnie des humains et prennent souvent l'apparence de vieillards affables ou de jolies damoiselles. Ils se font une joie d'apporter leur aide aux créatures bienveillantes qui se trouvent dans le besoin, mais évitent généralement de se mêler aux

Dragons d'argent par taille

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
P	2,40 m	90 cm	60 cm	90 cm	60 cm	60 cm	6 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	1,80 m	1,50 m	1,50 m	90 cm	1,20 m	9 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,30 m	2,70 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	13,50 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	5,40 m	4,80 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	22,50 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	7,50 m	7,50 m	10,50 m	3 m	4,80 m	30 m	12 m	80 tonnes
C	36 m	10,50 m	10,50 m	15 m	4,50 m	6,60 m	45 m	18 m	640 tonnes

affaires des autres à moins que leur assistance soit requise ou qu'il apparaisse que l'inaction ne pourrait que contribuer à l'œuvre du Mal. Ils ne supportent pas l'injustice ni la cruauté, mais se sentent plus concernés par la protection des innocents et le soulagement de leurs blessures que par le châtiment et l'éradication des fauteurs de troubles.

Si on peut les rencontrer dans pratiquement n'importe quel environnement, les dragons d'argent semblent préférer les montagnes les plus hautes et les ciels à perte de vue, chargés de beaux nuages opulents. Ils adorent voler et planent parfois pendant des heures, juste pour le plaisir.

Les dragons d'argent et les rouges entrent souvent en conflit. Cela n'est d'ailleurs qu'en partie dû à leur territoire de prédilection similaire. Ceux d'argent abhorrent les rouges pour leur amour du carnage et de la destruction. Les affrontements entre les deux espèces se révèlent acharnés et meurtriers, les dragons d'argent prenant souvent le dessus grâce à leur travail collectif, aussi bien entre eux qu'avec l'aide de non dragons.

Leurs antres préférés sont le plus aériens possible, soit au sommet de pics reculés, soit au beau milieu des nuages. Dans ce dernier cas, une zone enchantée présente une plate-forme solide, capable d'accueillir les œufs et le trésor du dragon.

Les dragons d'argent résident souvent dans des villes ou des donjons. Ils adoptent alors un aspect humanoïde et se fondent avec la population locale et habitent généralement près d'une ou plusieurs zones suffisamment spacieuses pour leur permettre de reprendre leur forme naturelle si nécessaire.

Signes distinctifs du dragon d'argent

Le dragon d'argent sous sa forme véritable se reconnaît à la plaque aussi lisse que rutilante qui constitue sa face. Il est également doté d'une crête qui s'élève au-dessus de sa tête pour descendre le long du cou et jusqu'à la pointe de la queue. Cette crête apparaît comme la plus haute de tous les dragons, métalliques, comme chromatiques. Elle est soutenue par de longs piquants aux pointes sombres. Les oreilles sont également dotées de semblables extensions à pointes. Deux cornes brillantes et lisses, aux extrémités noires, prolongent la tête vers l'arrière.

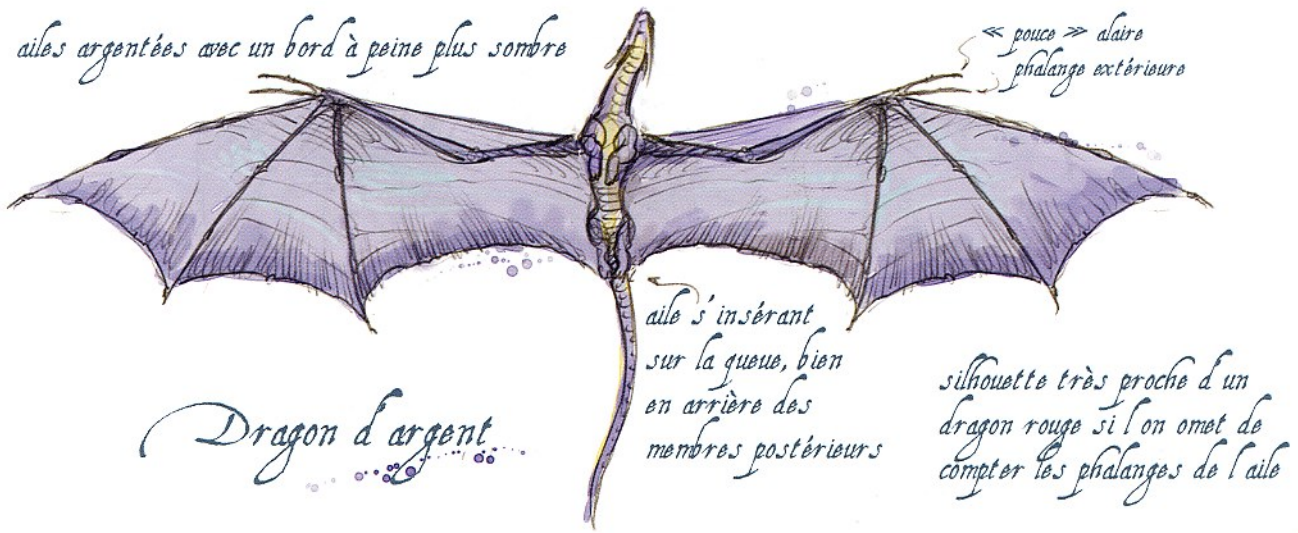
Le museau a la forme d'un bec et le menton est fort et présente un appendice épineux que certains observateurs décrivent comme une barbiche. La langue est effilée.

Les écailles du dragonnet sont bleu-gris, mais lancent déjà quelques reflets argentés. Lorsque le dragon approche de l'âge adulte, leur couleur s'éclaircit et leur brillant augmente, jusqu'au point de ne plus distinguer les écailles les unes des autres. De loin, le dragon semble être sculpté dans un bloc d'argent massif. Au fil des ans, ses pupilles s'effacent pour finir par donner l'impression que ses yeux sont remplis de mercure. Le dragon d'argent exhale une puissante odeur de pluie.

Vu de dessous, un dragon d'argent en plein vol présente une silhouette qui rappelle singulièrement celle d'un dragon rouge. Ses ailes sont longues et plus larges au niveau du bord de fuite. Les membranes des ailes s'insèrent dans le corps du dragon en arrière des membres postérieurs en descendant sur la queue, et les longues cornes de la tête apparaissent également clairement. Les bords de fuite des ailes présentent aussi des marques plus sombres, comme chez le dragon rouge. Heureusement, un détail permet de le distinguer de son ennemi rouge : la phalange alaire la plus extérieure forme une sorte de second « pouce » au niveau du bord d'attaque de chaque aile. Les observateurs qui n'arrivent pas à déterminer la couleur du dragon seraient bien inspirés de porter leur attention sur ce détail vital.

Mode de vie

Le dragon d'argent adopte la plupart du temps une forme humanoïde, apparaissant en général sous la forme d'un vieillard amène ou d'une



Illus. de T. Lockwood

jeune fille avenante. Cette technique leur permet de s'associer plus facilement aux humanoïdes.

Certains spécialistes avancent que les dragons d'argent préfèrent la compagnie des humains et des elfes à celle de leurs propres congénères. Comme pour tout ce qui concerne les dragons, la vérité demeure plus complexe que cela. Les dragons d'argent s'estiment supérieurs à la plupart des autres créatures, comme le font toutes les espèces draconiques. Contrairement aux autres dragons, en revanche, ceux d'argent pensent que leur condition leur impose certaines limitations, dont la plupart sont d'ordre pratique, comme leur taille massive et l'espace vital gigantesque que cela engendre.

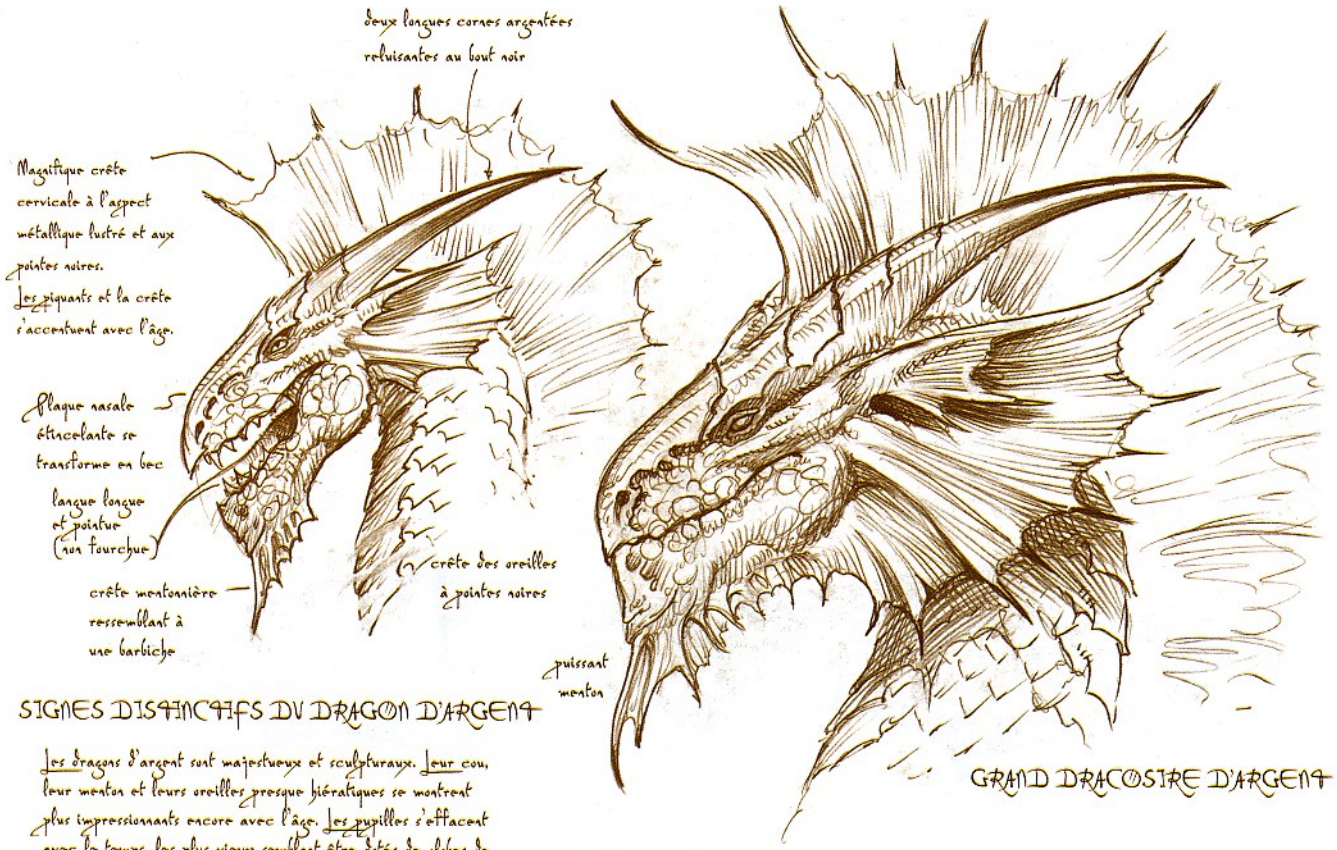
Mais c'est la notion du temps qui inquiète le plus les dragons d'argent. Ils sont certes bien heureux de pouvoir vivre plus de 2 000 ans, mais ils luttent constamment contre leur tendance à trop s'appesantir et laisser passer les occasions. Ils comprennent la nécessité qu'ont les races plus éphémères de devoir saisir toutes les chances qui se présentent à eux, ce qui leur confère un besoin de se réaliser qui manque à la plupart des dragons. Ils cherchent en fait à coupler leur perspective temporelle extraordinaire avec le dynamisme caractéristique des hommes. Il s'agit là d'un enseignement que tous les autres dragons devraient, d'après eux, suivre.

Bien qu'ils soient loyaux et bons, les dragons d'argent n'éprouvent pas un amour immodéré pour la hiérarchie et l'autorité officielle. Ils pensent qu'une vie vertueuse se doit simplement d'être balisée d'actes bienveillants et dénuée de choix qui portent gratuitement atteinte à d'autres êtres. Tout ce qui ne cause pas de tort ne les regarde pas. Ils ne sont pas pacifistes pour autant et sont prompts à châtier toute créature qui commet des méfaits ou nuit à des innocents. En revanche, ils n'ont pas pour mission d'éradiquer le Mal, comme c'est souvent le cas pour les dragons d'or ou de bronze. Les dragons d'argent estiment que le Mal finit toujours par s'insinuer à peu près partout et préfèrent se cantonner à le juguler quand il apparaît dans leurs parages. Mais si une menace de grande envergure venait à envahir toute la région, ils seraient les premiers à en chercher la source pour la traiter comme il se doit.

Les dragons d'argent forment des cellules familiales ou clans relativement libres, présidés par un patriarche ou une matriarche (le « doyen » ou la « doyenne »). Ce dernier apporte ses conseils, règle les disputes et coordonne les actions entreprises par le clan en tant que groupe. Un tel clan peut s'étendre sur tout un continent, chaque individu disposant de son propre antre et vaquant à ses propres activités. Un dragon d'argent peut très bien ne pas collaborer directement avec les autres membres de son clan pendant des décennies, mais la cellule survit d'elle-même et chacun sait qu'il peut compter sur son soutien et ses conseils.

Les dragons d'argent qui vivent parmi des créatures non draconiques sont souvent très liés avec ces compagnons d'un autre genre. Quand un de ces derniers gagne la confiance d'un dragon d'argent, il peut compter sur l'amitié du dragon à vie et peut même espérer que celle-ci se prolonge avec ses descendants. Un dragon d'argent finit toujours par

Illus. de T. Lockwood



DRAGONS BLANCS PAR TAILLE

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
TP	1,20 m	45 cm	30 cm	45 cm	30 cm	30 cm	2,10 m	1,20 m	2,5 kg
P	2,40 m	1,05 m	45 cm	90 cm	60 cm	60 cm	4,20 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	2,10 m	1,20 m	1,50 m	90 cm	1,20 m	6,30 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,90 m	2,10 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	9,60 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	6 m	4,20 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	16,50 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	6,90 m	6,60 m	10,50 m	3 m	4,80 m	21,60 m	12 m	80 tonnes

révéler sa véritable nature à ses amis intimes. Cette honnêteté lui permet de se libérer la conscience de la supercherie qu'il leur imposait jusque-là. Cela lui évite également de s'embarrasser d'explications douteuses s'il a besoin de demander quelque faveur singulière à son ami, comme celle de prendre soin de sa demeure pendant son absence (liée à quelque quête qui peut fort bien nécessiter plusieurs décennies).

La parade nuptiale et l'union des dragons d'argent constituent toujours une manifestation aussi courtoise que raffinée. Les dragons choisissent invariablement des partenaires d'autres clans, les unions « conclaniques » demeurant un tabou. La cour peut être initiée par n'importe lequel des deux sexes. Une fois le consentement des deux dragons établi, ces derniers vont quérir l'approbation du doyen de chaque clan. Celle-ci donne lieu à une grande cérémonie et reste rarement refusée (jamais sans une bonne raison). De nombreux dragons d'argent s'unissent pour la vie, ce qui ne représente pas une règle en soi. Une fois la phase de séduction terminée, l'un des deux dragons quitte son clan pour aller rejoindre celui de l'autre. En général, c'est le dragon le plus jeune qui effectue la conversion clanique, mais ça n'est pas toujours le cas.

Les dragons d'argent sont des omnivores convaincus qui cherchent constamment à élargir leur palette de goûts. Nombreux sont ceux qui préfèrent la nourriture humaine et s'en contentent pendant des années sans éprouver d'effets indésirables. Si beaucoup de dragons d'argent ont leurs plats favoris, ils passent rarement à côté d'une occasion de goûter une nouvelle saveur.

Les dragons d'argent apprécient les trésors facilement transportables, de manière à les garder auprès d'eux quand ils vivent parmi des humanoïdes. Les objets d'une grande valeur artisanale ou artistique restent leur préférence, des gemmes finement ciselées aux tissus et joyaux, en passant par les gravures les plus ouvragées.

Les dragons d'argent sont pacifiques et cherchent à éviter l'affrontement à moins d'être en face d'un adversaire particulièrement agressif ou malfaisant. Il leur arrive souvent de rester sous leur aspect non draconique en essayant de mettre un terme rapide au conflit par l'entremise de leurs sorts et de leurs pouvoirs magiques. Quand ils combattent sous leur forme véritable, ils préfèrent rester dans les airs et utiliser tous les nuages du secteur pour se camoufler et tirer avantage de leur pouvoir de marche sur les nuages. Quelle que soit leur adversité, ils cherchent le plus souvent à en éliminer d'abord la tête ou le plus hargneux de leurs opposants, en espérant que les survivants se rendent ou battent en retraite.

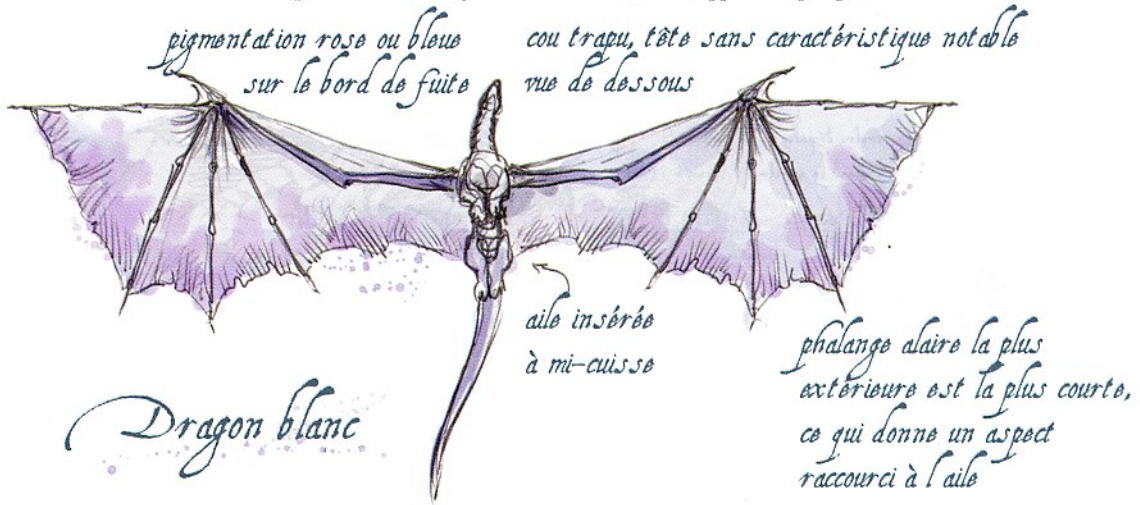
DRAGONS BLANCS

Les dragons blancs, qui restent les plus petits et bestiaux, ainsi que les moins intelligents des dragons véritables, affectionnent les climats les plus froids, en particulier les régions polaires, mais aussi les montagnes d'extrême altitude, surtout l'hiver. Les dragons blancs montagnards entrent parfois en conflit avec les dragons rouges des parages, mais les premiers ne sont pas assez stupides pour aller défier les puissants cracheurs de feu. Les dragons rouges considèrent d'ailleurs les blancs comme des adversaires sans valeur et se contentent de laisser ces derniers déguerpir à leur passage pour mieux se faire oublier.

Leurs antres sont généralement des cavernes de glace ou de profondes salles souterraines s'ouvrant à l'abri des rayons du soleil. Ceux qui vivent dans un donjon préfèrent les zones les plus fraîches et rôdent souvent près de l'eau, où ils se cachent et chassent.

Signes distinctifs du dragon blanc

L'intense férocité résolue du prédateur transparaît sur la face du dragon blanc. Sa tête est bien profilée, avec un petit bec tranchant au bout du museau et un menton en pointe. Une crête soutenue par un simple piquant recourbé en arrière se dresse sur son crâne. Les pommettes sont écailleuses, les fanons recouverts d'épines et la gueule, même fermée, laisse apparaître quelques dents.



Illus. de T. Lockwood

Vu de dessous, le dragon présente un cou trapu et une tête sans détail marquant. Les ailes paraissent émoussées à leur extrémité. Le bord de fuite présente une teinte rose ou bleue et sa membrane se rattache au corps au niveau des membres postérieurs, environ à mi-cuisse.

Les écailles d'un dragonnet blanc brillent d'un blanc immaculé. Au fil des années, cet éclat disparaît, au point que, quand le dragon est très vieux, des écailles grises et bleu pâle sont venues se mêler aux blanches.

Mode de vie

Le dragon blanc ne consomme que de la nourriture congelée. En général, il s'agit de créatures tuées par son souffle, dont la dépouille est encore aussi froide que rigide. Ses autres victimes sont conservées ensevelies dans des congères à proximité de son antre (parfois dedans), jusqu'à ce qu'elles aient atteint la bonne température. La présence d'un tel garde-manger trahit souvent celle d'un dragon blanc dans les parages.

Les dragons blancs adorent l'éclat et le miroitement froid de la glace et restent friands de richesses présentant ces mêmes qualités, comme les diamants.

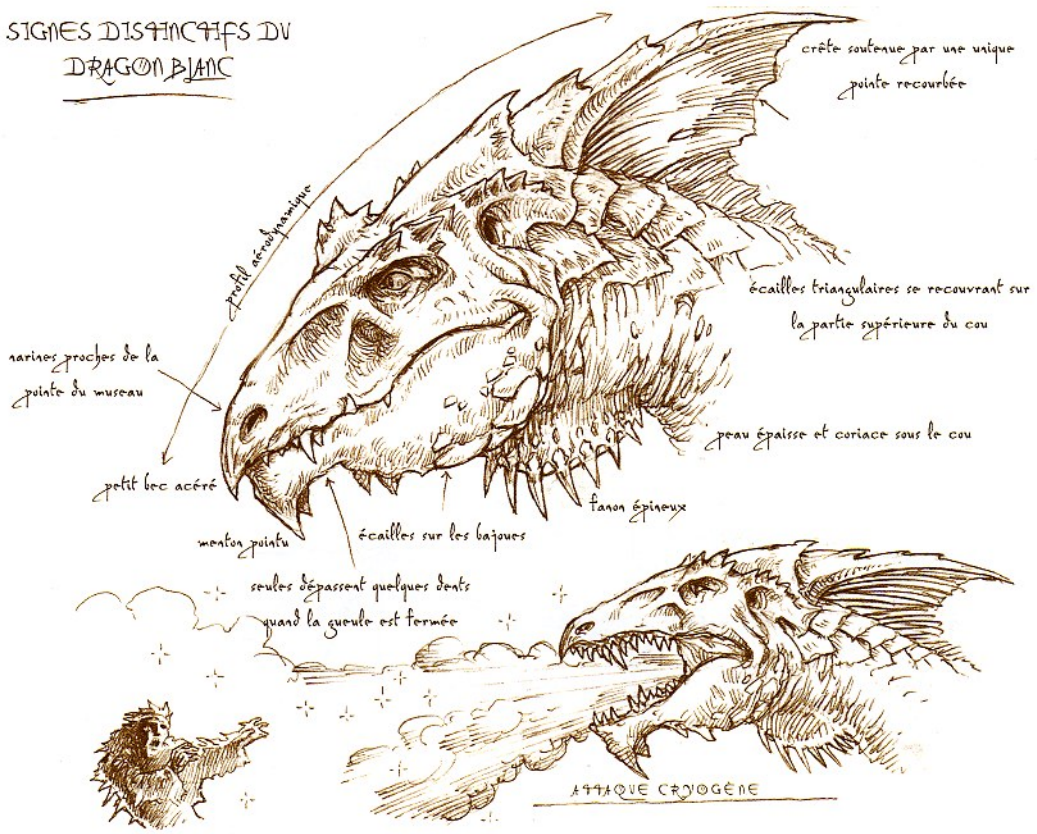
Ils rejettent avec mépris la compagnie de leurs congénères, à l'exception des membres du sexe opposé. Les dragons blancs raffolent des plaisirs de la chair et ne s'accouplent souvent que pour le plaisir. Ils prennent rarement soin de leurs œufs, mais les pondent souvent à proximité de leur antre où l'un des parents (parfois les deux) laisse grandir la progéniture. Les rejetons sont censés se débrouiller seuls, mais ils bénéficient d'une certaine protection et éducation que leur apporte la proximité des parents.

Considérer les dragons blancs comme stupides serait une erreur. Les plus vieux d'entre eux sont au moins aussi intelligents que des humains, et les plus jeunes sont bien plus futés que des prédateurs animaux. Bien que peu prévoyants, les dragons blancs s'avèrent particulièrement inventifs dans la manière de chasser ou de défendre leur antre et leur territoire. Ils connaissent les meilleurs coins de chasse à l'affût à des kilomètres de rayon de leur demeure et sont suffisamment malins pour choisir favorablement leurs cibles et concentrer leurs attaques sur le même adversaire jusqu'à ce qu'il tombe, avant de passer au suivant. Ils préfèrent les attaques surprise, dans lesquelles ils s'abattent depuis les cieux ou jaillissent des eaux, de la neige ou de la glace. Ils libèrent alors leur souffle de givre, avant de tenter de neutraliser un de leurs adversaires dans la foulée.

Bien qu'ils ne représentent pas des monstres d'intellect, les dragons blancs sont dotés d'une bonne mémoire, en particulier pour tout ce qui concerne les événements dont ils ont été directement témoins ou acteurs. Ils se souviennent du moindre affront et de chaque défaite essuyés, et l'on sait qu'ils ont l'habitude d'exercer un jour ou l'autre des représailles regrettables contre tout être ou groupe qui a pu les blesser dans leur orgueil.

DRAGONS BLEUS

Les dragons bleus sont vaniteux et dotés d'un puissant instinct territorial. Ils affectionnent les zones les plus chaudes et arides. Les déserts de sable restent leurs terrains de prédilection, mais on peut les rencontrer



Illus. de S. Wood

Les dragons blancs, qui font partie des plus petits et moins intelligents du genre draconique, ne sont que des prédateurs bestiaux. Leur tête est l'expression même de la férocité résolue du chasseur, et n'inspire pas la sagesse des dragons plus puissants. On les reconnaît à leur tête à bec et crête courte et à leur odeur piquante et vaguement chimique.

DRAGONS BLEUS PAR TAILLE

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
P	2,40 m	1,05 m	45 cm	90 cm	60 cm	60 cm	4,80 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	2,10 m	1,20 m	1,50 m	90 cm	1,20 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,90 m	2,10 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	10,80 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	6 m	4,20 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	18 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	8,40 m	6,60 m	10,50 m	3 m	4,80 m	24 m	12 m	80 tonnes

dans les steppes les plus sèches et les vallées ravinées les plus torrides. Les dragons bleus protègent leur territoire contre tout concurrent potentiel, y compris d'autres monstres, comme les sphinx, les dragonnes et surtout les dragons d'airain. Ils détestent ces derniers pour leurs manières frivoles, leur alignement chaotique et leur propension à fuir le combat.

Les dragons bleus établissent de préférence leur antre dans de grandes cavernes souterraines, si possible des plus spacieuses et monumentales. Cela se traduit souvent par des antres terrés au pied de falaises où le vent a accumulé des tonnes de sable. Le dragon creuse alors dans les sables pour atteindre les cavernes en contrebas. La plupart des dragons bleus ne s'embêtent pas à dégager les entrées de leur antre, se contentant de creuser à nouveau pour entrer et sortir. Nombreux sont d'ailleurs ceux qui font s'effondrer ces ouvertures avant d'aller sommeiller ou de quitter les lieux pour sillonner leur territoire.

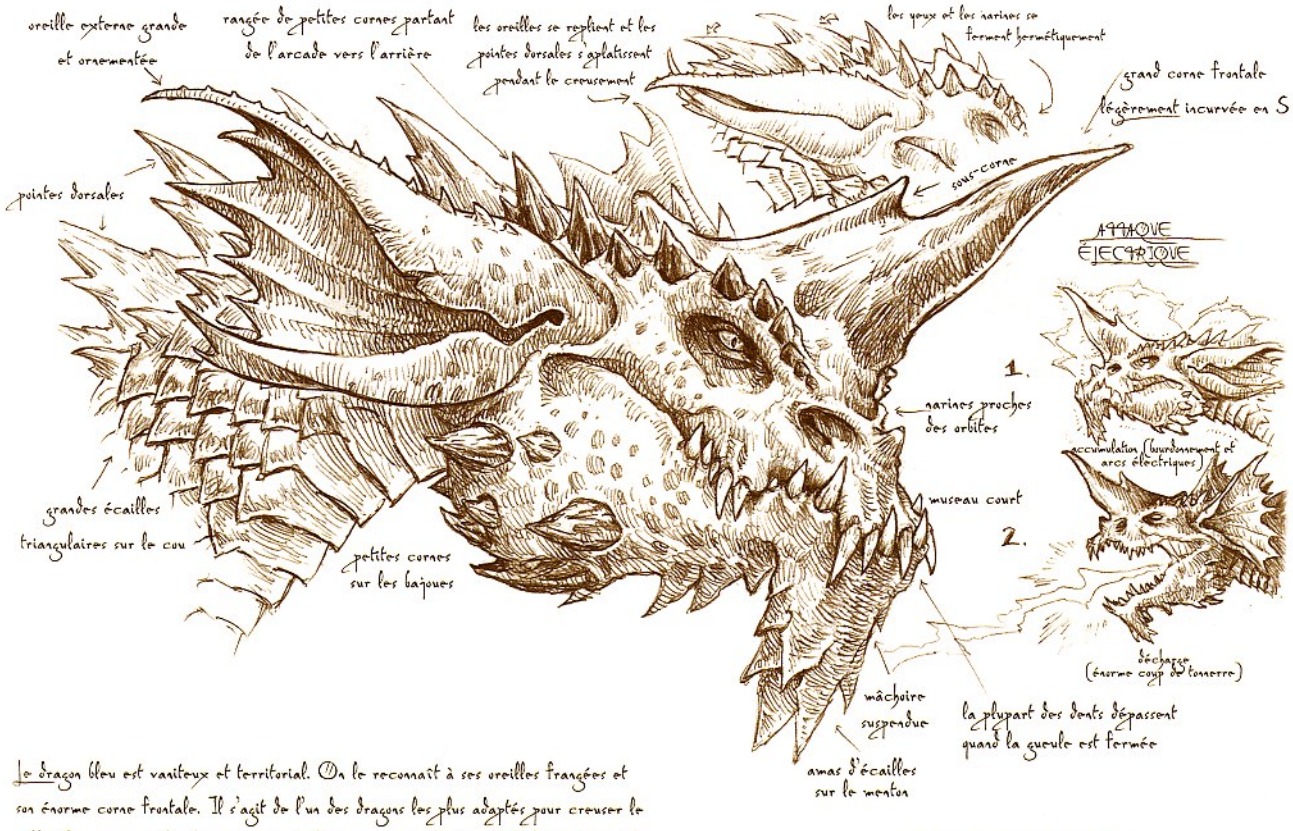
Les dragons bleus qui ont élu domicile dans un donjon préfèrent les zones les plus chaudes et sèches, si possible recouvertes de sable ou de crasse.

Signes distinctifs du dragon bleu

Le dragon bleu se reconnaît à ses oreilles aux jabots gigantesques et à l'unique et imposante corne qui trône sur sa tête aussi courte qu'arrondie. La corne pointe vers l'avant, ancrée dans la tête sur pratiquement tout le sommet du crâne. Elle dispose généralement de deux pointes. La principale est légèrement recourbée et avance largement, tandis que la seconde, plus petite, se dresse juste derrière. Des rangées de petites cornes suivent les arêtes sourcilières, partant de ses narines (proches des orbites) pour courir sur toute la longueur de la tête.

Le museau est très court et surmonte une mâchoire inférieure prognathe. Une grappe d'écailles tranchantes est accrochée à son menton et de petites cornes partent de ses pommettes. La plupart de ses dents restent apparentes quand sa gueule est fermée.

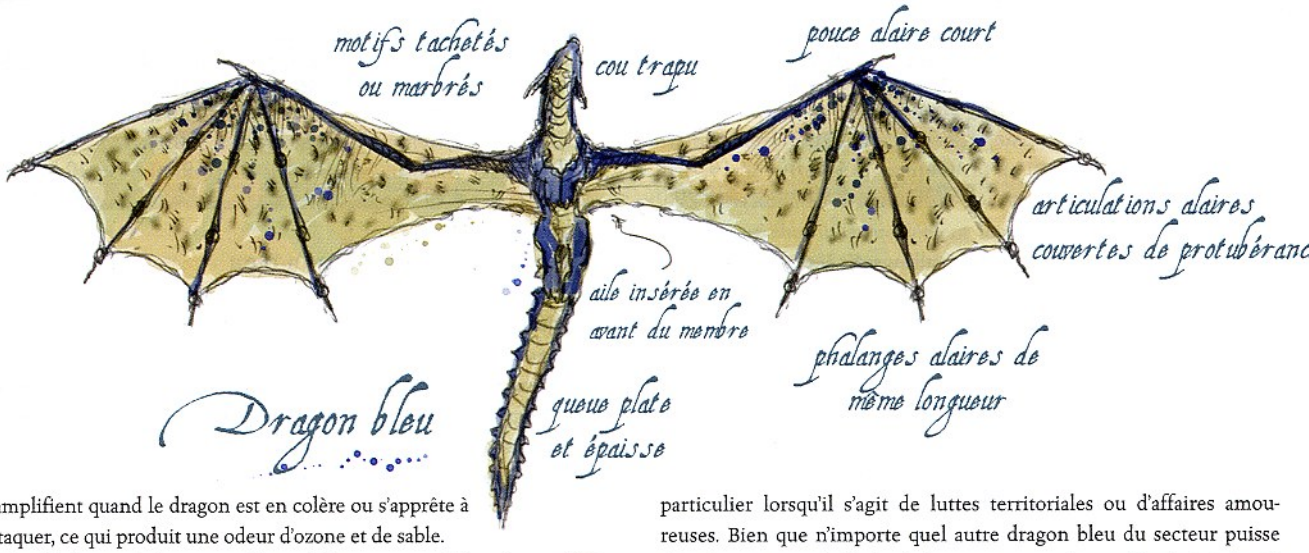
La couleur de ses écailles va d'un bleu d'azur chatoyant à l'indigo le plus foncé, le tout étant lustré par les vents sablonneux du désert. La taille des écailles augmente peu avec l'âge, même si elles se montrent plus épaisses et résistantes. Sa chair a tendance à bourdonner et crépiter légèrement sous l'action de son électricité statique intrinsèque. Ces effets



Le dragon bleu est vaniteux et territorial. On le reconnaît à ses oreilles frangées et son énorme corne frontale. Il s'agit de l'un des dragons les plus adaptés pour creuser le sable. Sa carapace bourdonne et crépite légèrement sous l'action de l'électricité qu'il produit et il émet de petits arcs électriques. Ces effets s'amplifient quand le dragon est furieux ou s'apprête à attaquer. Il exhale une odeur mêlée de sable et d'ozone.

SIGNES DISTINCTIFS DU DRAGON BLEU

Illus. de S. Wood



Illus. de T. Lockwood

s'amplifient quand le dragon est en colère ou s'apprête à attaquer, ce qui produit une odeur d'ozone et de sable.

On distingue aisément un dragon bleu en survol d'un dragon d'airain grâce à ses ailes de chauve-souris, dotées de courts pouces alaires et présentant un aspect marbré ou tacheté. Les phalanges alaires (os proches de doigts qui soutiennent l'aile, cf. *Anatomie interne*, page 7) présente des articulations couvertes de protubérances et sont toutes de la même longueur, ce qui confère à l'aile un aspect arrondi. Le bord de fuite de la membrane de l'aile rejoint le corps largement en avant des membres postérieurs.

Le cou est court et épais. La tête vue de dessous ne présente quasiment pas le moindre trait caractéristique, mais les oreilles restent visibles. La queue est épaisse et plate.

Mode de vie

La couleur vive du dragon bleu le rend facilement repérable dans un décor désertique, en particulier quand il est au sol. S'il cherche à être plus discret, le dragon bleu s'enfouit dans le sol, de manière à ce que seul le sommet de sa tête ne dépasse. Cette astuce ne laisse apparaître que la massive corne qui passe facilement pour un rocher saillant à distance.

Les dragons bleus adorent planer dans les cieux torrides du désert, de préférence en journée, moment au cours duquel les températures sont les plus élevées. Certains ont pratiquement la couleur du ciel désertique et s'avèrent difficilement détectables d'en dessous.

Bien qu'ils collectionnent tout ce qui semble avoir de la valeur, les dragons bleus sont plus particulièrement friands de gemmes, et surtout de saphirs bleus. Ils considèrent le bleu comme une teinte noble et la plus magnifique des couleurs.

Les dragons bleus sont des carnivores acharnés. Il leur arrive de manger des serpents, des lézards et même des plantes désertiques pour apaiser leur appétit gargantuesque, mais ils préfèrent tout spécialement les animaux de troupeau, tels que les chameaux. Dès qu'ils en ont l'occasion, ils se repaissent de telles créatures, qu'ils font cuire par le biais de leur souffle foudroyant. Ces habitudes alimentaires en font de réelles menaces pour les caravanes qui traversent le désert. Les dragons considèrent les caravanes comme des réserves bienvenues de nourriture et de trésor, ce qui leur permet de faire d'une pierre deux coups.

Les dragons bleus démontrent un sens aigu de l'ordre hiérarchique, se plaçant eux-mêmes au sommet de la pyramide, du moins localement. Le plus âgé des dragons bleus d'un secteur donné fait office de suzerain pour tous les autres voisins de son espèce. Ce seigneur reçoit les hommages de ses sujets et intervient pour résoudre les disputes, en particulier lorsqu'il s'agit de luttes territoriales ou d'affaires amoureuses. Bien que n'importe quel autre dragon bleu du secteur puisse disputer au suzerain le droit de gouverner, cela se présente rarement. Un dragon bleu insatisfait de l'autorité se contente généralement de déménager, soit vers un secteur dont le suzerain lui correspond davantage, soit vers un territoire non encore régenté.

Les dragons bleus obéissent à un protocole nuptial des plus complexes. Cela passe par des échanges de nourriture et de trésor, l'approbation du suzerain et la déclaration auprès des autres dragons bleus. Les dragons de chaque sexe peuvent disposer de plusieurs partenaires, mais l'infidélité se révèle rare. Les dragons bleus restent des parents attentifs et habiles qui laissent rarement leurs œufs à l'abandon.

En général, les dragons bleus attaquent depuis les cieux ou s'enfouissent dans les sables jusqu'à ce que leurs adversaires s'approchent à moins de 30 mètres. Les plus âgés recourent à leurs pouvoirs spéciaux (comme *terrain hallucinatoire*) en plus de cette tactique, de manière à masquer le relief et augmenter leurs chances de surprendre leurs cibles. Quand ils chassent des proies intelligentes, la ventriloquie et l'imitation des sons deviennent leurs meilleures alliées pour confondre et diviser les groupes, avant de fondre pour l'assaut meurtrier. Ils ne fuient les combats qu'en cas de blessures gravissimes, car tous les dragons bleus considèrent la retraite comme un acte des plus lâches.

DRAGONS DE BRONZE

Les dragons de bronze démontrent un sens profond de la justice et ne tolèrent aucune sorte de cruauté ou d'anarchie. Plus d'un pirate ou d'un cambrioleur ont goûté au prompt châtiment d'un dragon de bronze apparaissant sous un déguisement anodin. Les dragons de bronze sont également d'une grande curiosité et trouvent les activités des autres créatures, en particulier les humanoïdes, des plus fascinantes. Ils se plaisent à se transformer en petits animaux inoffensifs pour aller observer tout cela.

Le dragon de bronze aime vivre à proximité d'une importante quantité d'eau, douce ou salée, si bien qu'on le trouve dans les zones côtières et les îles, des climats tempérés et tropicaux. Il plonge souvent dans les profondeurs, en quête de perles et de trésors enfouis.

Les dragons de bronze mènent une lutte de toujours contre les créatures marines maléfiques, telles que les sahuagins, les merrhows et les scrags. Il leur arrive de se retrouver avec des dragons noirs ou verts comme voisins. Tandis que les dragons de bronze sont prêts à laisser tout un chacun vivre selon ses aspirations, les dragons maléfiques font en retour rarement montre d'une telle ouverture d'esprit.

DRAGONS DE BRONZE PAR TAILLE

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
P	2,40 m	60 cm	60 cm	1,20 m	60 cm	60 cm	4,80 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	1,50 m	1,50 m	1,80 m	90 cm	1,20 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	2,70 m	2,70 m	3,90 m	1,50 m	2,10 m	10,80 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	4,80 m	4,50 m	7,20 m	2,40 m	3,60 m	18 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	6,90 m	6,90 m	11,70 m	3 m	4,80 m	24 m	12 m	80 tonnes

Le dragon de bronze préfère les antres qui ne sont accessibles que par voie sous-marine, mais sa caverne n'est jamais immergée (il pond, dort et entrepose son trésor au sec). Il arrive souvent que l'antre soit séparée en deux niveaux : l'inférieur étant envahi par les flots à marée haute, tandis que le supérieur reste sec à tout moment de la journée.

Les dragons de bronze résidant dans des donjons s'établissent généralement à proximité de lacs ou de cours d'eau souterrains.

Signes distinctifs du dragon de bronze

Un dragon de bronze sous son aspect véritable se reconnaît aux crêtes cannelées et nervurées qui partent de ses pommettes et de ses yeux vers l'arrière. Les nervures se terminent en cornes recourbées vers l'intérieur et en direction de l'échine du dragon, lisses, noires et de section ovale. Les cornes les plus grandes poussent sur la partie supérieure de la tête. Chez les dragons les plus âgés, une deuxième pointe apparaît souvent sur les petites cornes. De petites saillies sont également présentes sur la mâchoire inférieure et le menton.

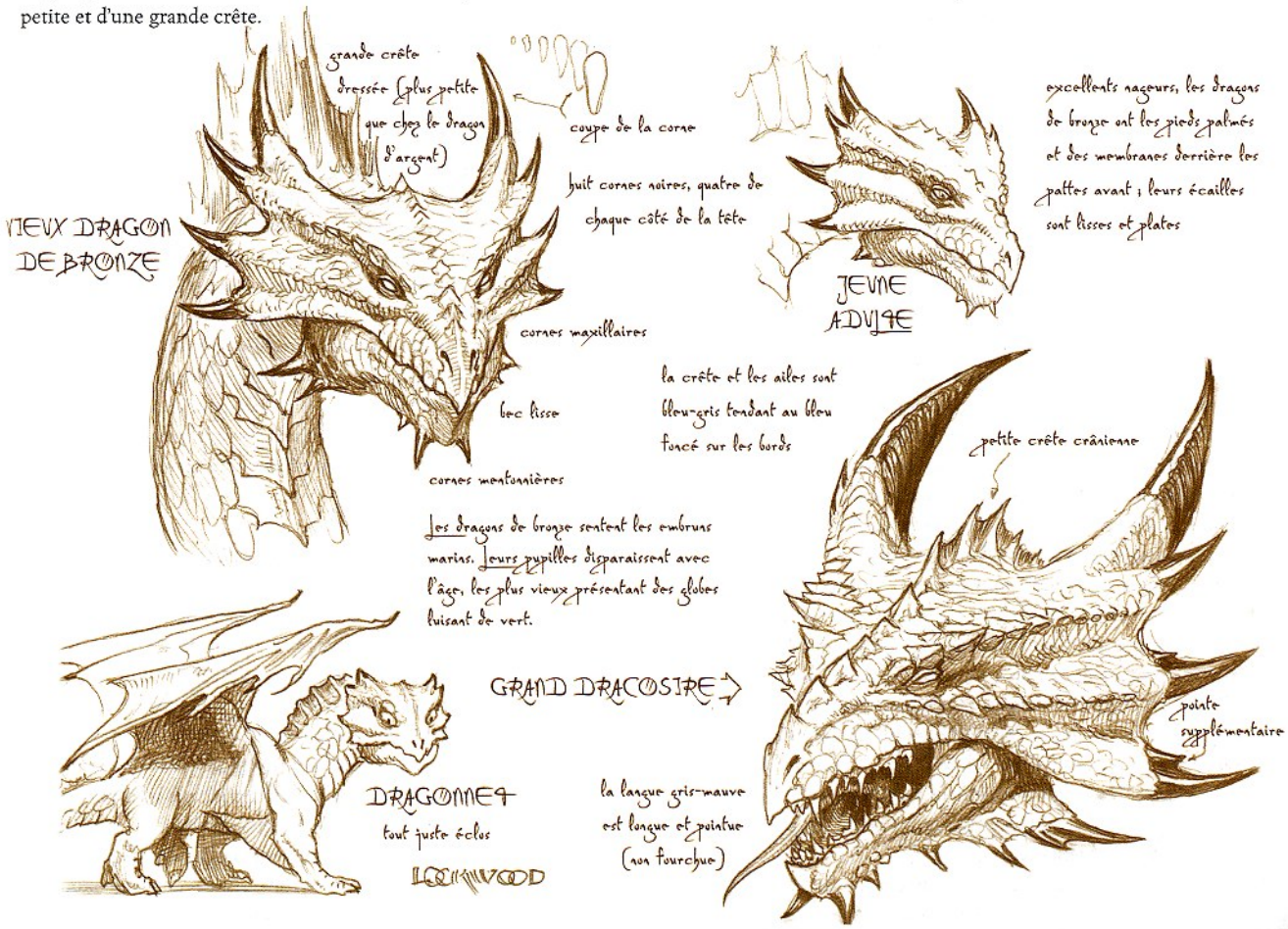
Le dragon de bronze présente un museau en forme de bec et une langue pointue. Sa tête et son cou sont ornés respectivement d'une petite et d'une grande crête.

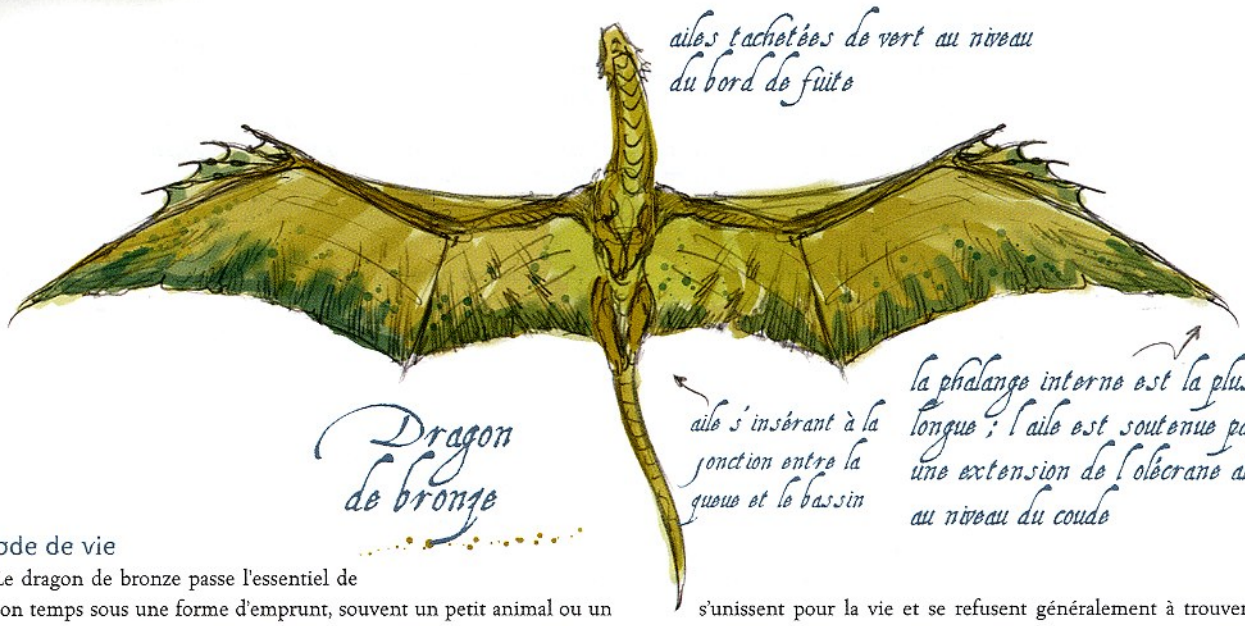
Les pieds sont palmés ainsi que les membres antérieurs. Les écailles sont lisses et plates.

Les écailles du dragonnet sont jaune teinté de vert ; à peine laissent-elles apparaître quelques reflets de bronze. Au fur et à mesure que le dragon approche de l'âge adulte, le ton bronze se manifeste peu à peu, pour finir en une teinte noir-bleu patinée au bord des écailles quand le dragon est très vieux. Ses pupilles disparaissent peu à peu, jusqu'à ce que ses yeux deviennent intégralement verts. Une odeur d'embruns l'accompagne en permanence.

Vues par en-dessous, les ailes présentent des taches vertes sur le bord de fuite, qui rejoint le corps en arrière des membres postérieurs, soit à la jonction de la queue et du bassin.

La plupart des phalanges alaires sont très courtes et forment une crête juste en arrière du pouce alaire. La phalange la plus intérieure reste la plus longue et fournit l'essentiel du support de l'aile avec un olécrane alaire spécial au niveau du « coude » du membre alaire (cf. page 8). Cette configuration permet au dragon de se servir de ses ailes sous l'eau comme s'il s'agissait de nageoires. Il peut ainsi battre des ailes en milieu sous-marin et littéralement voler dans les flots.





Illus. de T. Lockwood

Dragon de bronze

Mode de vie

Le dragon de bronze passe l'essentiel de son temps sous une forme d'emprunt, souvent un petit animal ou un humanoïde âgé. Cette supercherie sert sa nature hautement curieuse, lui donnant l'occasion d'aller observer le monde sans attirer l'attention ou même perturber le cours des événements. Les dragons de bronze vouent un grand respect à l'ordre moral et à l'altruisme.

Il leur arrive souvent de se rassembler les uns avec les autres, ce qui en fait l'une des espèces les plus sociables des dragons véritables. Sous leur forme naturelle, ils nagent ou jouent parfois ensemble dans les vagues. Ils se réunissent encore plus souvent quand ils se déguisent, en particulier lorsqu'ils assistent à un événement qui les interpelle. Ils sont fascinés par la guerre et n'hésitent pas à se joindre à une armée pour peu que cette dernière défende une cause juste. À l'issue des hostilités, ils peuvent passer des décennies à débattre sur le déroulement de la guerre, ses causes et ses conséquences.

Sans perdre pour autant la fierté caractéristique des dragons, ceux de bronze apprécient la compagnie des humains et de certains humanoïdes. Ils considèrent que ces êtres « inférieurs » méritent tout autant de vivre et d'être heureux qu'eux-mêmes. Quand il côtoie des humanoïdes, le dragon de bronze prend généralement une forme de ce type, aussi bien pour des raisons pratiques (un dragon de bronze adulte risque d'avoir beaucoup de mal à rentrer dans une maisonnette de bord de mer) que pour ne pas effrayer ses interlocuteurs. Les dragons de bronze adorent susciter la miséricorde des étrangers en passant pour des batteurs de grève sans le sou, des marins échoués ou de candides rustres. Les créatures peu scrupuleuses qui tentent d'abuser, de brutaliser, de voler ou de tuer un dragon déguisé ne tarderont pas à faire face à des soucis auxquels ils ne s'attendent pas. Celles, en revanche, qui se comportent dignement ne sauront peut-être jamais qu'elles ont en réalité croisé un dragon de bronze. Quoiqu'il en soit, une attitude vertueuse ne pourra que forcer le respect du dragon, qui s'en souviendra, ce qui s'avérera peut-être providentiel un jour ou l'autre.

La plupart des dragons de bronze sont sans cesse à l'affût des pirates, des catastrophes naturelles et des embarcations en détresse. Plus d'un marin naufragé a été sauvé par l'intervention providentielle d'un dragon de bronze. Les dragons effectuent le plus souvent déguisés ces actes de sauvetage, les bénéficiaires restant souvent inconscients de la réelle identité de leur bienfaiteur.

La parade nuptiale et l'accouplement du dragon de bronze se font toujours de manière réfléchie dans le plus grand respect. Les partenaires s'unissent pour la vie et se refusent généralement à trouver une remplaçante à leur âme sœur, si jamais celle-ci vient à mourir. Ils prennent toujours soin de leurs œufs et de leur progéniture et les protègent jusqu'à la mort si nécessaire.

Les dragons de bronze se nourrissent de plantes aquatiques et de certaines variétés de fruits de mer. Ils se délectent de la chair de requin et passent souvent des journées entières en mer à traquer ces prédateurs. Il leur arrive aussi de se repaître de perles, qu'ils gardent dans leur antre, à la fois comme éléments de leur trésor et comme collations. Ils admirent également les autres merveilles que peut offrir la mer, comme les coraux et les ambres les plus rares. Bien qu'ils ne l'admettent pas facilement, leur plat préféré reste l'or, qui a l'avantage de ne pas ternir dans leurs antres humides.

Les dragons de bronze n'attaquent que pour se défendre ou pour protéger ceux qui sont incapables de riposter. Ils détestent tuer ce qu'ils n'ont pas prévu de manger et font tout pour éviter de toucher aux animaux qui ne cherchent qu'à se défendre. S'ils ont besoin de se débarrasser d'eux, ils préfèrent leur offrir à manger ou se servir du champ de force de leur souffle pour les repousser si la distraction ne suffit pas. Face à des adversaires intelligents, ils tentent généralement de négocier, sans occulter le double jeu éventuel de l'ennemi.

Il arrive souvent qu'un dragon de bronze parvienne à sortir victorieux d'un conflit sans infliger de dommages corporels, par exemple en échouant l'ennemi sur une île ou en démâtant un navire en pleine mer.

DRAGONS DE CUIVRE

Le dragon de cuivre a la réputation méritée d'être un incorrigible plaisantin qui n'aime rien tant que raconter des blagues ou poser des énigmes. Ils apprécient toutes les formes d'humour. La plupart d'entre eux sont d'une nature affable, mais présentent en même temps une tendance à la convoitise et la pingrerie.

Ils aiment les hauteurs et les montagnes rocailleuses et arides. Leurs territoires jouxtent parfois (ou débordent sur) ceux des dragons d'airain. Les deux espèces entretiennent de bonnes relations, mais leurs rencontres se soldent souvent par des marathons conversationnels au cours desquels les dragons de cuivre bombardent ceux d'airain de blagues en tout genre, pendant que les dragons d'airain continuent allégrement de papoter. Ces séances prennent en général fin quand l'un ou l'autre des dragons quitte la conversation de manière quelque peu abrupte.

DRAGONS DE CUIVRE PAR TAILLE

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
TP	1,20 m	45 cm	30 cm	45 cm	30 cm	30 cm	2,40 m	1,20 m	2,5 kg
P	2,40 m	90 cm	60 cm	90 cm	60 cm	60 cm	4,80 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	1,80 m	1,50 m	1,50 m	90 cm	1,20 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,30 m	2,70 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	10,80 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	5,40 m	4,80 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	18 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	7,50 m	7,50 m	10,50 m	3 m	4,80 m	24 m	12 m	80 tonnes

Les dragons de cuivre se retrouvent également avec des dragons rouges, bleus ou d'argent comme voisins. Ceux d'argent évitent de trop les croiser. Les rouges et les bleus tentent immanquablement de les tuer, ou au moins de les faire fuir. Nombre de dragons de cuivre considèrent la présence d'un dragon rouge ou bleu comme un défi et sont prêts à faire tout ce qui est en leur pouvoir pour embêter ces dragons maléfiques sans se faire tuer, ou les mettre en position embarassante.

Les dragons de cuivre établissent leur antre dans d'étroites cavernes. Ils recourent à leur pouvoir de déplacer et façonner la pierre pour agrémenter leur demeure et en dissimulent souvent les entrées par le biais de *glissement de terrain* et *façonnage de la pierre*. Ils construisent de véritables labyrinthes sans plafond à l'intérieur de leur antre, ce qui leur permet de sauter sur les intrus ou de les attaquer par les airs. À l'inverse de la plupart des dragons, en revanche, ils semblent apprécier les endroits étriqués qui ne leur permettent pas de voler, préférant dépendre de leur aptitude à grimper sur la pierre pour se mouvoir dans leur antre.

Signes distinctifs du dragon de cuivre

Les dragons de cuivre sont de puissants sauteurs et grimpeurs, aux cuisses et aux épaules musculeuses.

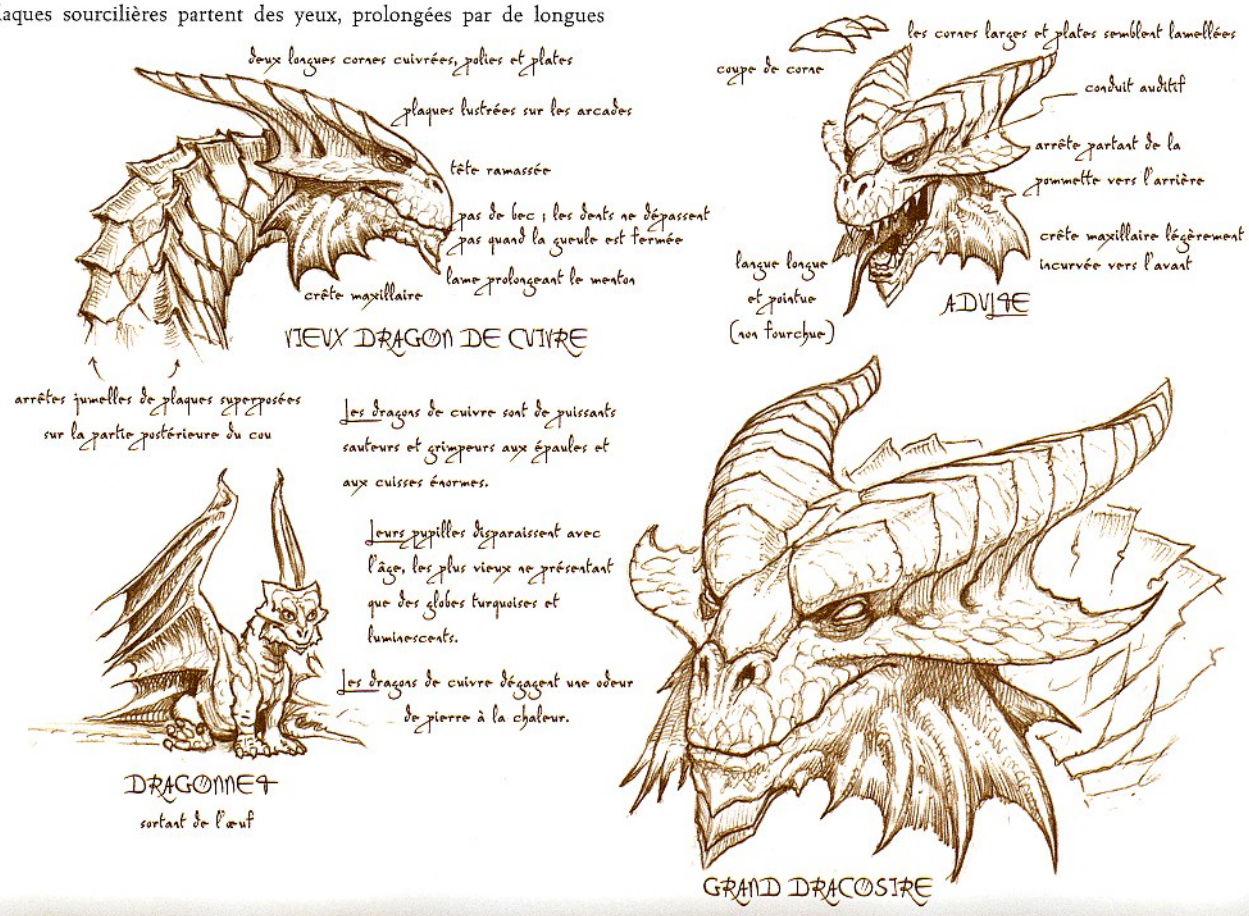
La tête avance peu et ne comporte pas de bec. De larges et lisses plaques sourcilières partent des yeux, prolongées par de longues cornes cuivrées et segmentées. Des arêtes fuient vers l'arrière depuis les pommettes et des crêtes partant des mâchoires inférieures reviennent légèrement vers l'avant. Plusieurs rangées de lames triangulaires pointent depuis le menton vers le bas, ces appendices se faisant plus nombreux et plus grands avec l'âge. La langue est longue et termine en pointe.

À la naissance, ses écailles sont brun sombre avec quelques reflets métalliques. Au fil des années, elles s'affinent et prennent peu à peu la couleur du cuivre, présentant un lustre chaud quand le dragon atteint le stade de jeune adulte. Quand il est très vieux, ses écailles prennent une teinte verdâtre. Ses pupilles disparaissent avec l'âge et les yeux d'un grand dracosire semblent en turquoise.

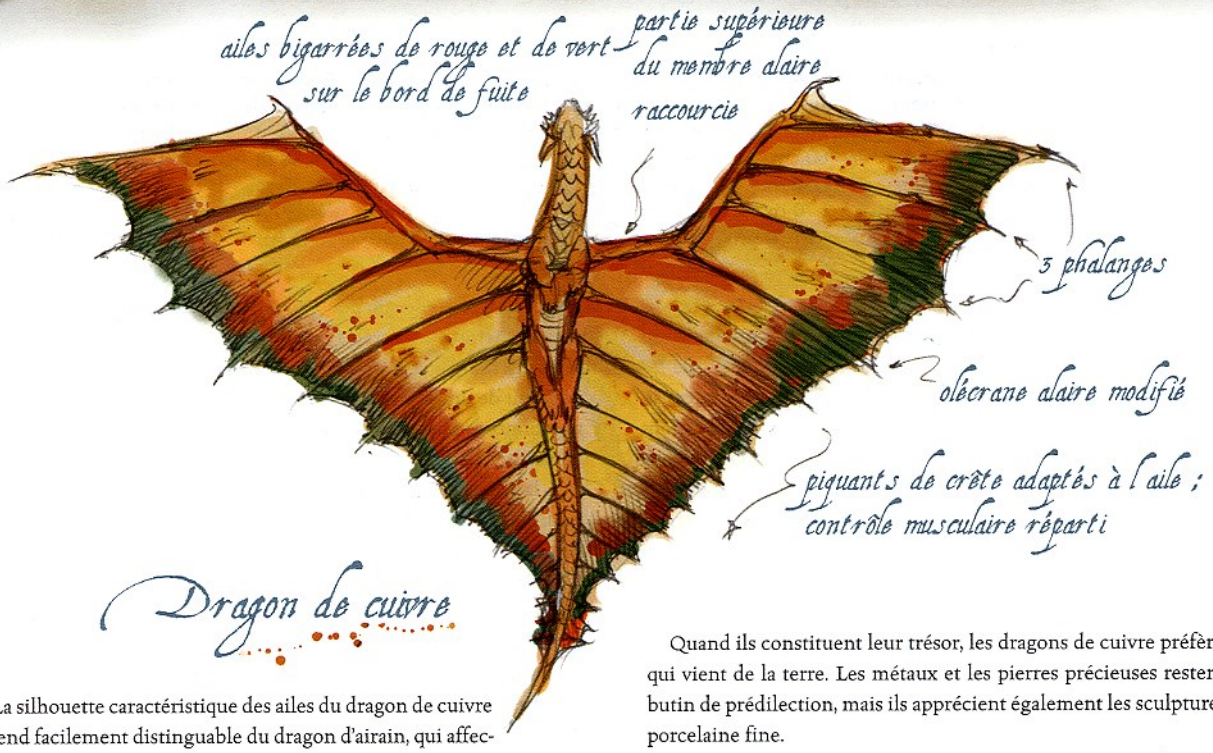
Les dragons de cuivre ont l'odeur de la pierre.

Leurs ailes rappellent les nageoires des raies manta et sont tachetées de rouge et de vert tout au long des bords de fuite. Le membre alaire supérieur est extrêmement court, ce qui donne aux bords d'attaque une silhouette en U, vus de dessous. Les ailes font toute la longueur du corps du dragon, pratiquement jusqu'au bout de la queue.

La partie principale de l'aile est soutenue par trois phalanges et un olécrane alaire spécialement adapté. Des piquants orientés vers l'arrière, formant un angle avec l'épine dorsale, soutiennent le reste de l'aile.



Illus. de T. Lockwood



La silhouette caractéristique des ailes du dragon de cuivre le rend facilement distinguable du dragon d'airain, qui affectionne le même type d'habitat.

Mode de vie

Le sens de l'humour du dragon de cuivre l'oblige à chercher de la compagnie. Il faut au moins deux individus pour partager une bonne blague. Cela en fait naturellement une créature sociable. Pourtant, les dragons de cuivre s'évitent mutuellement, en dehors du cadre des relations amoureuses, principalement parce qu'ils ne peuvent résister à l'envie de se mesurer pour prouver qu'ils ont chacun l'esprit le plus fin. Quand plusieurs dragons de cuivre se réunissent, la rencontre dégénère rapidement en joute verbale. Au départ, les protagonistes échangent quelques bons mots et plaisanteries, mais la conversation se transforme finalement en piques de plus en plus vicieuses, jusqu'à ce que l'un des deux dragons se retire, en jurant de prendre sa revanche. Ces rencontres donnent rarement lieu à des actes violents ou une hostilité durable, mais créent souvent une certaine rivalité. De tels adversaires ont mené des campagnes de farces et d'insultes gratinées qui ont parfois duré des siècles.

La parade nuptiale des dragons de cuivre est un savant mélange de tendresse et d'humour parfois licencieux. Bien que mâles et femelles se fassent présent de nourriture et de breloques, la véritable monnaie chez les dragons de cuivre reste l'esprit. Les partenaires les plus attirants sont invariablement les plus grands humoristes. Les liaisons ne sont jamais éternelles, mais suffisamment durables pour que le couple puisse élever sa progéniture jusqu'à l'âge adulte. Après cela, l'esprit libre de chacun reprend le dessus et le couple se sépare, l'un et l'autre partant de leur côté.

Les dragons de cuivre sont connus pour manger pratiquement n'importe quoi, y compris du minerai de métal. Ils raffolent cependant de scorpions monstrueux et autres grosses créatures venimeuses. À ce qu'ils racontent, le venin affûte leur esprit. Leur système digestif est capable d'assimiler ces substances toxiques, qui restent néanmoins dangereuses quand on les leur inocule. Chasseurs dans l'âme, ils traquent leur gibier autant pour le sport que pour se nourrir et tel le chien, ils se précipitent à la poursuite de toute proie qui fait mine de leur échapper.

Quand ils constituent leur trésor, les dragons de cuivre préfèrent ce qui vient de la terre. Les métaux et les pierres précieuses restent leur butin de prédilection, mais ils apprécient également les sculptures et la porcelaine fine.

Un dragon de cuivre préférera toujours énoncer une devinette ou faire une farce à se battre. Tout dragon de cuivre apprécie les traits d'esprit et ne fera généralement aucun mal aux créatures capables de lui raconter une blague ou une histoire drôle, ou encore de lui proposer une énigme qu'il ne connaît pas. Il prend vite la mouche si les créatures qu'il a en face de lui n'apprécient pas son humour ou ne supportent pas ses plaisanteries.

Acculé, le dragon de cuivre se bat avec ténacité, recourant à toutes ses astuces pour vaincre l'ennemi. Il se montre aussi agressif quand il s'agit de défendre son antre, son partenaire ou sa progéniture. Dans la plupart des cas, le dragon de cuivre préférera ridiculiser son adversaire ou le mettre dans l'embarras. La victoire idéale reste pour lui celle à l'issue de laquelle l'ennemi baisse les bras sous le poids des sarcasmes et des contrariétés. Dans tous les cas, les dragons de cuivre favorisent la réflexion et la préparation à la force brute. Il leur arrive souvent de maîtriser des ennemis plus forts qu'eux, comme des dragons rouges, en les attirant dans quelque gorge ou grotte étroite et tortueuse où ils peuvent compter sur leur aptitude à tout escalader pour déjouer l'adversaire.

DRAGONS NOIRS

Les dragons noirs font partie des dragons véritables les plus malfaisants qui soient. Ils affectionnent tout particulièrement les marais et les bourbiers, surtout les plus stagnants et fétides, mais on peut les croiser dans n'importe quelle zone cumulant eau et végétation, comme les jungles, les forêts tropicales et les tourbières. Ils n'ont pas d'ennemis naturels, mais attaquent et tuent à peu près tout ce qui a la malchance de croiser leur route. Les dragons noirs qui résident en zone forestière rencontrent souvent des dragons verts, mais les deux espèces arrivent à s'entendre sur un pacte précaire de non-agression, tant que les dragons noirs se cantonnent aux secteurs les plus aquatiques.

Les dragons noirs établissent leur antre dans de grandes cavernes humides ou des complexes de grottes submergés. Ils élisent toujours domicile près de l'eau et leur antre dispose généralement d'une entrée immergée et d'une autre, donnant sur la terre ferme. Les plus âgés dissimulent ces deux accès par le biais de *croissance végétale*.

Illus. de T. Lockwood

DRAGONS NOIRS PAR TAILLE

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
TP	1,20 m	30 cm	30 cm	60 cm	30 cm	30 cm	2,40 m	1,20 m	2,5 kg
P	2,40 m	75 cm	60 cm	1,05 m	60 cm	60 cm	4,80 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	1,50 m	1,50 m	1,80 m	90 cm	1,20 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	2,70 m	2,70 m	3,90 m	1,50 m	2,10 m	10,80 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	4,80 m	4,50 m	7,20 m	2,40 m	3,60 m	18 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	7,20 m	6,90 m	11,40 m	3 m	4,80 m	24 m	12 m	80 tonnes

Les dragons noirs qui vivent dans un donjon préfèrent les endroits les plus sombres et aquatiques.

Signes distinctifs du dragon noir

Ses orbites oculaires nettement enfoncées et son ouverture nasale des plus larges donnent à la tête du dragon noir des allures de crâne. Ses cornes s'incurvent vers l'avant et le bas, un peu comme chez les béliers, mais elles sont moins recourbées. Elles présentent une couleur osseuse à leur base, mais foncent jusqu'à devenir totalement noires à la pointe. Avec l'âge, les chairs qui recouvrent la base des cornes et les pommettes se détériorent, comme rongées par l'acide, jusqu'à ne plus laisser qu'une fine couche de peau sur le crâne. Ce phénomène n'est aucunement douloureux pour le dragon, mais renforce son apparence squelettique.

La plupart des dents du dragon dépassent quand il ferme sa gueule et la mâchoire inférieure est garnie de grandes pointes. Une paire de petites cornes part du menton et une rangée de petites saillies couronne sa tête. Sa langue est plate et fourchue, souvent dégoulinante d'une salive acide.

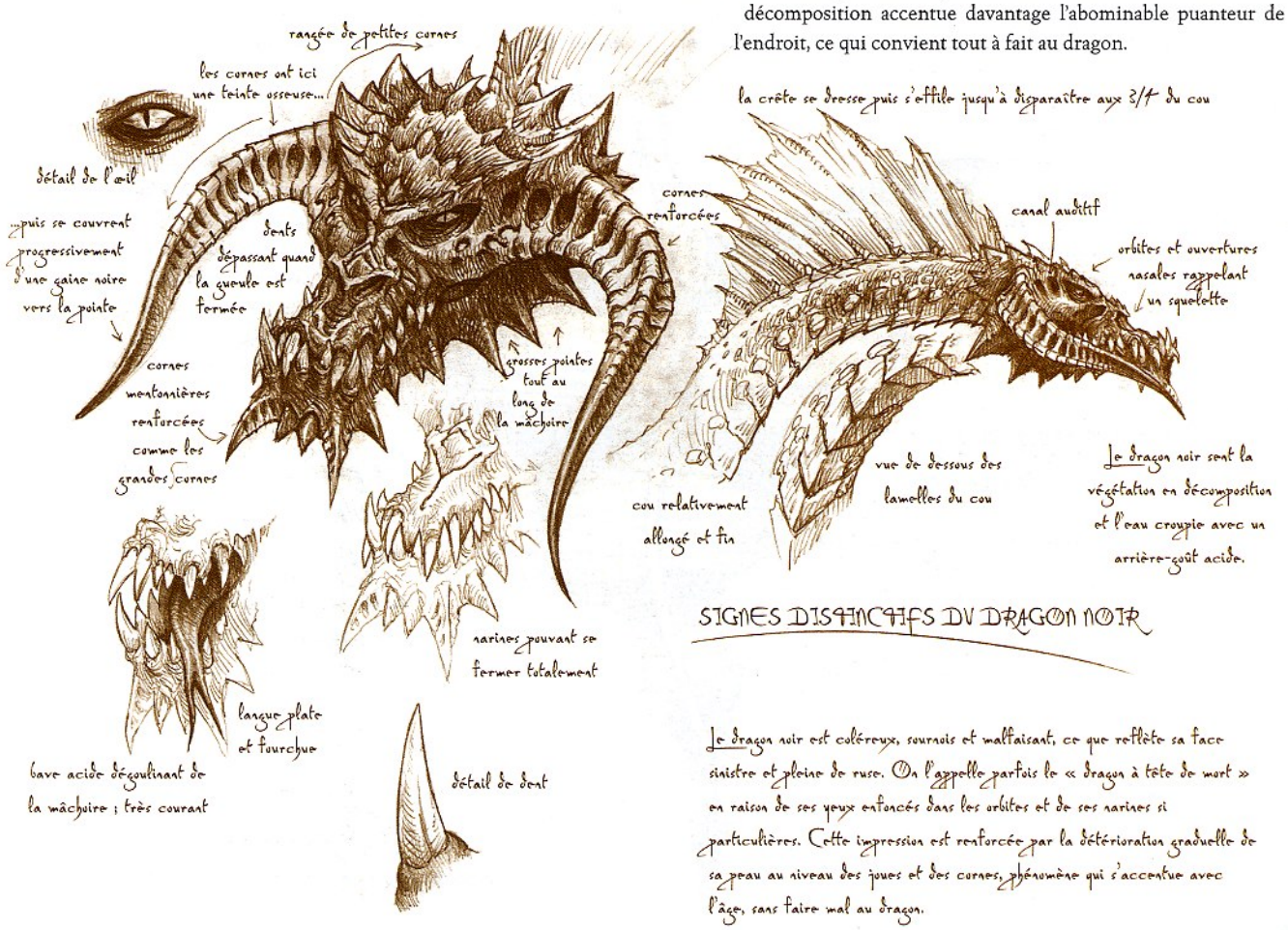
Le dragon noir dégage une odeur de végétation en décomposition et d'eau croupie, avec un arrière-goût acide.

La silhouette d'un dragon noir qui vous survole est reconnaissable au premier coup d'œil. Ses cornes, avec leur incurvation antérieure caractéristique, sont bien visibles. Les membranes de ses ailes sont marquées de bandes tachetées et le bord d'attaque est frangé ou cranté au niveau de la pointe. De plus, les pouces alaires sont particulièrement longs. Le bord de fuite des membranes des ailes rejoint le tronc en avant des membres postérieurs.

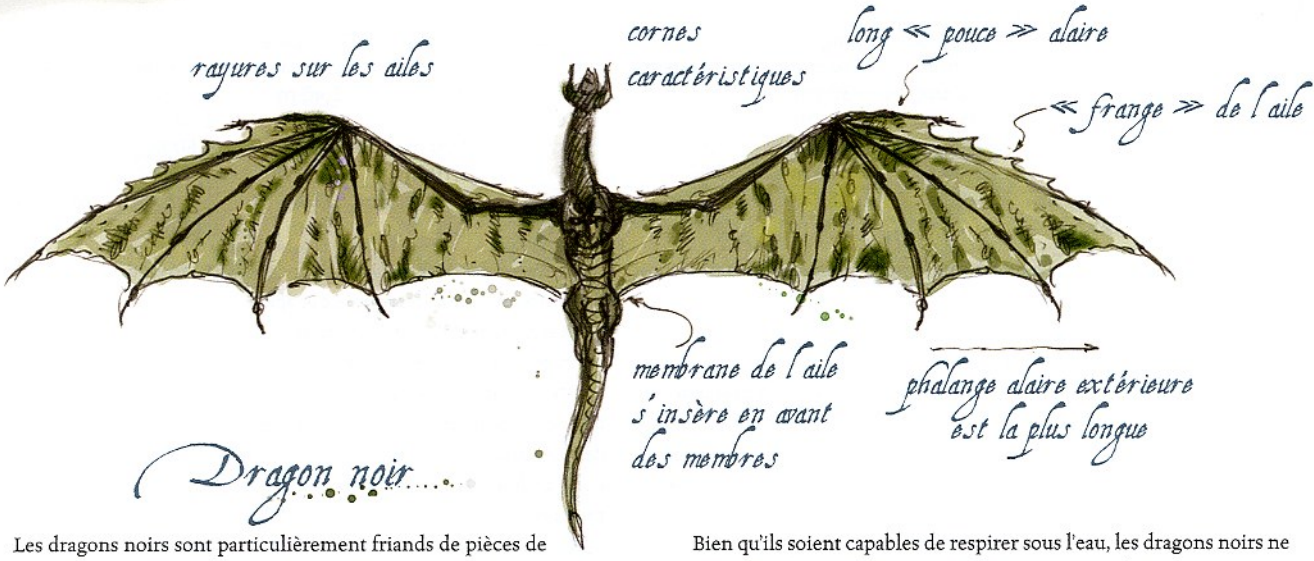
Au moment de l'éclosion, les écailles du dragon noir sont fines, petites et luisantes. Avec l'âge, elles deviennent plus grandes, plus épaisses et plus mattes, pour mieux se camoufler dans les marais et marécages.

Mode de vie

Les dragons noirs se nourrissent essentiellement de poisson, de mollusques et d'autres créatures aquatiques. Ils chassent également de la viande rouge, mais aiment la faire « mariner » dans des mares à proximité de leur antre pendant des jours avant de les dévorer. Cette chair en décomposition accentue davantage l'abominable puanteur de l'endroit, ce qui convient tout à fait au dragon.



Illus. de S. Wood



Les dragons noirs sont particulièrement friands de pièces de monnaie. Les plus âgés et les plus astucieux d'entre eux capturent parfois des humanoïdes pour leur soutirer des renseignements sur quelque amas de pièces d'or, d'argent ou de platine, avant de les tuer. D'autres se déplacent jusqu'à une rivière ou un lac voisin et menacent le trafic fluvial en exigeant un droit de passage aux bateaux.

Les dragons noirs s'affrontent souvent pour s'attirer les faveurs amoureuses de partenaires, ce qui ne fait que confirmer leur féroce réputation. Ce sont les femelles qui s'adonnent le plus à ces combats, n'hésitant pas à parcourir de longues distances pour dénicher un mâle désirable avant de lui faire grande impression par un affrontement victorieux contre une rivale. Les œufs sont généralement pondus à proximité de l'antre du mâle, qui est chargé de veiller sur la progéniture. Les parents dragons noirs sont protecteurs, mais soutiennent rarement leurs rejetons davantage que par le biais de quelques conseils. Le dernier conseil proféré par un parent à sa progéniture se résume à quitter le secteur avant qu'il ne se décide à la dévorer.

Bien qu'ils soient capables de respirer sous l'eau, les dragons noirs ne nagent en réalité pas beaucoup, préférant se vautrer dans des mares peu profondes, profitant de la sensation exquise que leur procure la boue ou restant simplement tapis dans l'attente d'une proie. Les dragons noirs préfèrent tendre des embuscades à leurs victimes, comptant sur l'environnement pour se dissimuler. Quand ils combattent dans un marécage très boisé, ils font en sorte de rester dans l'eau ou au sol, les arbres et les feuillages réduisant leur manœuvrabilité dans les airs. S'il sent que le combat tourne à son désavantage, le dragon noir tente de s'envoler hors de vue, de manière à ne pas laisser de traces et se réfugie ensuite dans les eaux les plus profondes qu'il puisse trouver.

DRAGONS D'OR

Les dragons d'or sont les ennemis jurés du Mal et de la traîtrise. Il leur arrive souvent de s'engager dans des quêtes personnelles visant à encourager le Bien. Malheur au malfaiteur qui provoque l'ire d'un dragon d'or. Le dragon n'aura cesse de traquer le scélérat jusqu'à sa mort ou sa remise entre les mains de la justice. Seule la victoire totale garde la moindre valeur aux yeux des dragons d'or, dès lors qu'il s'agit d'affronter le Mal.

Illus. de T. Lockwood

DRAGONS D'OR PAR TAILLE

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
M	4,80 m	1,50 m	1,50 m	1,80 m	90 cm	1,20 m	8,10 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3 m	2,70 m	3,60 m	1,50 m	2,10 m	12 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	4,80 m	4,50 m	7,20 m	2,40 m	3,60 m	20,40 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	6,90 m	6,90 m	11,70 m	3 m	4,80 m	27 m	12 m	80 tonnes
C	36 m	9,90 m	9,90 m	16,20 m	4,50 m	6,60 m	40,50 m	18 m	640 tonnes

Ce dragon se déguise souvent en humain ou en animal, y compris au sein de son antre.

Il peut vivre n'importe où, mais son antre est toujours situé dans un endroit reculé. Il apprécie tout particulièrement le fond des lacs, les hauts plateaux, les îles et les gorges les plus profondes. Son antre est toujours fait de pierre et de nombreuses salles, toutes magnifiquement décorées. L'antre est souvent fidèlement gardé par des animaux adaptés à l'environnement, des géants des tempêtes ou des géants des nuages d'alignement bon.

Ceux qui vivent dans un donjon élisent domicile dans des complexes de salles à leur convenance.

Signes distinctifs du dragon d'or

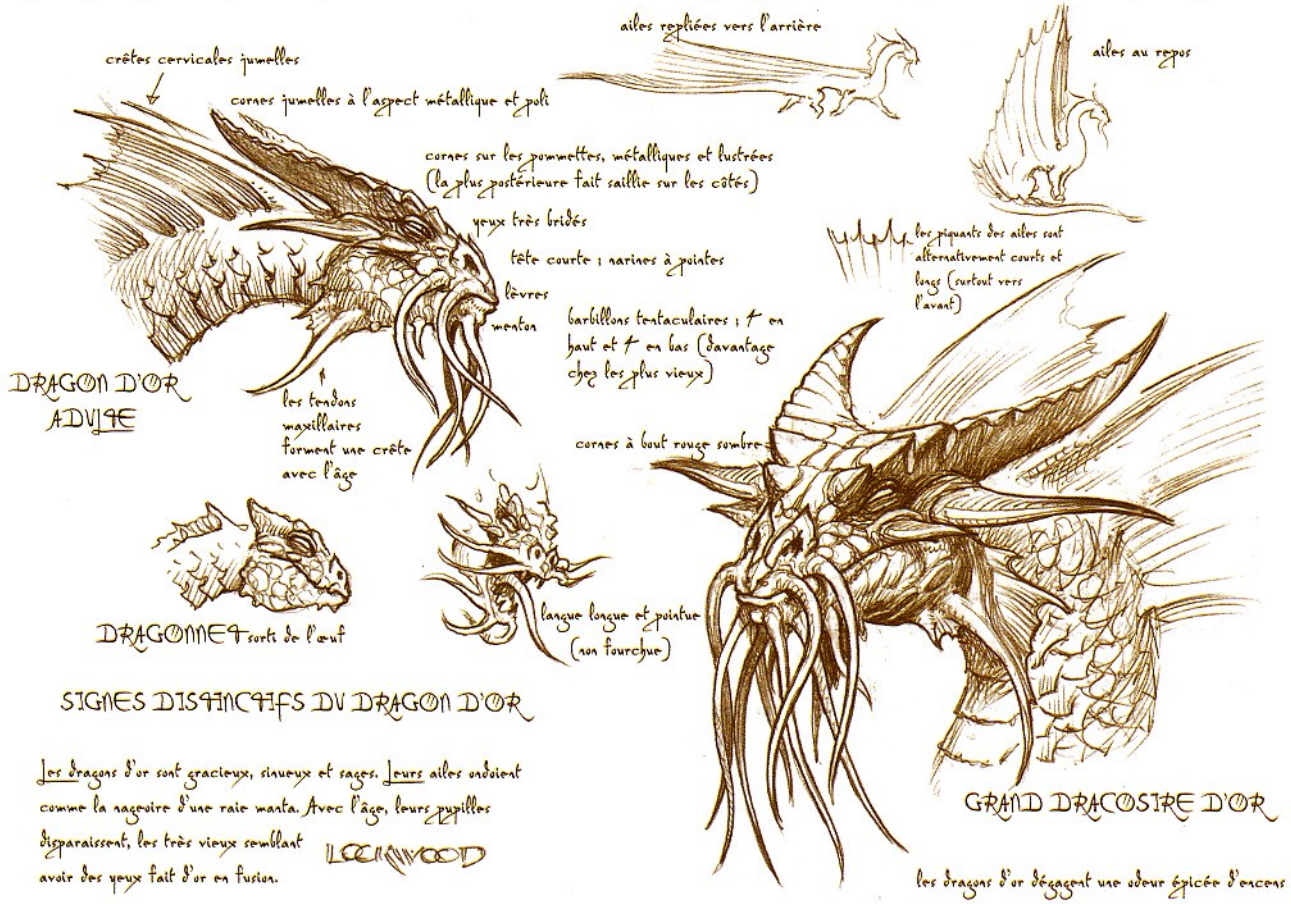
Le dragon d'or sous sa forme véritable est aisément reconnaissable à ses deux cornes jumelles, lisses et métalliques, ses crêtes cervicales symétriques et les moustaches qui encadrent sa gueule, rappelant les barbeaux d'un poisson-chat. Les dragonnets ne disposent pas de ces derniers appendices, mais ils apparaissent vite avec l'âge. Les plus jeunes n'ont que huit barbillons, quatre sur chaque mâchoire, tandis que les plus âgés en disposent de plus.

La tête est courte et présente des saillies au-dessus des narines. Les yeux sont obliques et très bridés ce qui, en combinaison avec les moustaches, lui confère un air très sagace. Avec l'âge, les pupilles disparaissent jusqu'à ce que les yeux ressemblent à de l'or fondu. La langue est longue et pointue. Des tendons orientés vers l'arrière sont présents sur la mâchoire inférieure, se transformant en crêtes quand le dragon prend de l'âge et de petites cornes partent sur les côtés depuis les pommettes.

À la naissance, ses écailles jaune sombre sont constellées de petites taches dorées qui vont s'élargissant jusqu'à l'âge adulte, où le dragon prend sa couleur d'or. Le dragon d'or exhale une odeur mêlée de safran et d'encens.

La queue est extrêmement longue et ses larges ailes, évoquant la nageoire de la raie manta, parcourent toute la longueur du corps, jusqu'à la pointe de la queue. Au repos, le dragon replie ses ailes sur son dos, comme le ferait un énorme papillon de nuit. Quand il marche ou court, ses ailes pliées sont davantage en arrière.

En vol, le dragon d'or évolue en ondulant, comme s'il nageait dans les airs. De nombreux érudits avancent que le dragon d'or est le plus élégant navigateur des airs de tous les dragons véritables, ce à quoi les principaux intéressés acquiescent. Vu de dessous, le dragon d'or en vol



se distingue à sa longue queue et à ailes ondoyantes. Ses barbillons et ses cornes sont également visibles.

Mode de vie

Le dragon d'or passe l'essentiel de sa vie déguisé, généralement sous la forme d'un humain quelconque ou d'un animal inoffensif propre à l'environnement qu'il habite. Leurs formes animales de prédilection sont les animaux domestiques, comme les chiens, les chats et les chevaux et les créatures véloces mais peu dangereuses, comme les aigles. À l'instar du dragon de bronze, ce déguisement permet au dragon d'or d'arpenter et d'observer le monde sans attirer d'attention indésirable sur lui. Quand il se déplace en zone particulièrement menaçante, le dragon fait en sorte d'endosser un aspect des plus anodins. Cette approche lui permet de mettre à l'aise tous les voyageurs que peut rencontrer le dragon, mais aussi de servir de leurre pour les créatures maléfiques qui se terrent dans les parages. Plus d'un tueur et d'un voleur errant dans les coins reculés du monde ont ainsi connu une fin rapide alors qu'ils s'apprêtaient à s'en prendre à une victime apparemment sans défense.

Les dragons cherchent sans cesse à se renseigner sur le monde et à prendre des nouvelles récentes des activités locales. Tous les dragons d'or sont des auditeurs attentifs dont la patience n'est pas altérée par les plus bavards de leurs interlocuteurs (sans aller, tout de même, jusqu'à en redemander aux dragons d'airain). Ils évitent généralement toute discussion éthique ou philosophique avec les créatures inférieures, bien qu'ils ne puissent résister à l'envie de contrer toute apologie du Chaos par quelque aphorisme ou conte en faveur de la Loi. S'il croise un être qui se fait l'avocat du Mal, le dragon d'or reste généralement silencieux, mais garde bien en tête l'identité du locuteur.

Les dragons d'or obéissent à une hiérarchie qui englobe le monde entier, dont la tête n'est occupée que d'un seul individu. L'autorité suprême est élue par l'ensemble de l'espèce parmi les rangs des grands dracosires et reste en poste jusqu'à ce qu'elle décide de se retirer. La plupart restent en service jusqu'aux premiers signes de leur crépuscule (cf. page 14), mais certains laissent leur place dès qu'ils estiment qu'un autre peut leur succéder favorablement. Le haut responsable de l'ordre est invariablement désigné par ses pairs sous l'appellation de « Sa Splendeur ».

Quand le poste se trouve vacant, tous les dragons d'or du monde se mobilisent pour sélectionner un successeur, qui est presque toujours désigné par acclamation. Il arrive parfois que deux prétendants équivalents soient disponibles au moment de la mort ou de la retraite du dernier souverain en cours. Dans ce cas, ils trouvent tous deux un terrain d'entente pour partager les responsabilités. Historiquement, il y a eu des cohabitations, des règnes alternés et des dragons au sommet de la hiérarchie qui se sont contentés de se retirer pour laisser la place à leur alter ego.

Les devoirs du haut responsable hiérarchique restent assez légers, dans la mesure où l'autorité a rarement besoin d'être exercée. La plupart des dragons d'or savent comment ils doivent se comporter et respectent cette bienséance. Le rôle principal de leur chef suprême se limite souvent à leur apporter individuellement ses enseignements sur la nature et les objectifs de leur combat contre le Mal. Il leur dévoile souvent certains aspects cachés de leur quête, comme les effets engendrés par la politique des créatures inférieures, l'impact sur l'environnement local ou encore l'équilibre du pouvoir. Il a aussi pour responsabilité de représenter l'ensemble de l'espèce devant les autres espèces (pour les rares occasions où un sujet important vient à concerner l'ensemble des dragons d'or) et de servir de juge et arbitre suprême pour les cas exceptionnels où un dragon d'or a commis une faute.

La parade nuptiale des dragons d'or est à la fois une manifestation réfléchie et chargée de dignité. Il arrive souvent que deux futurs partenaires passent des années à débattre de philosophie et d'éthique, avant d'entreprendre ensemble plusieurs quêtes, de manière à prendre la pleine mesure l'un de l'autre. Une fois qu'ils décident de s'unir, le protocole veut qu'ils aillent quérir l'assentiment du souverain de l'ordre, qui n'est que très rarement refusé.

Malgré leur nature loyale, les dragons d'or s'accordent une grande liberté. Certains s'unissent pour la vie, tandis que d'autres ne partagent qu'une brève période. Certains sont monogames, d'autres multiplient les partenaires simultanés. Les dragons d'or prennent souvent soin de leur progéniture, qu'ils instruisent par la même occasion, mais il arrive aussi assez communément qu'ils confient leurs rejetons aux soins de parents adoptifs (qui sont invariablement loyaux bons, mais peuvent ne pas être des dragons) s'ils en ressentent le besoin. De jeunes dragons d'or peuvent assumer cette responsabilité face à de nombreuses menaces et ainsi permettre aux parents naturels d'entreprendre quelque quête ou simplement d'élargir leur horizon.

Les objets qui dénotent l'œuvre d'un artisan ou d'un artiste sont les plus précieux aux yeux des dragons d'or, qui se montrent friands de peinture, de calligraphie, de sculpture et de porcelaine fine. Ils raffolent de perles et de petites gemmes, qui constituent également leur nourriture favorite. Il peut s'avérer opportun d'approcher un dragon d'or en lui offrant perles et gemmes, du moins tant qu'il ne s'agit pas ouvertement de tentatives de corruption.

Les dragons d'or préfèrent parlementer avant de combattre. Quand ils s'adressent à des créatures intelligentes, ils recourent à leur pouvoir de *détection du mensonge* pour tenter de déterminer si l'affrontement est réellement inéluctable. Dans tous les cas, ils préfèrent repousser le combat, le temps de lancer éventuellement quelques sorts préalables.

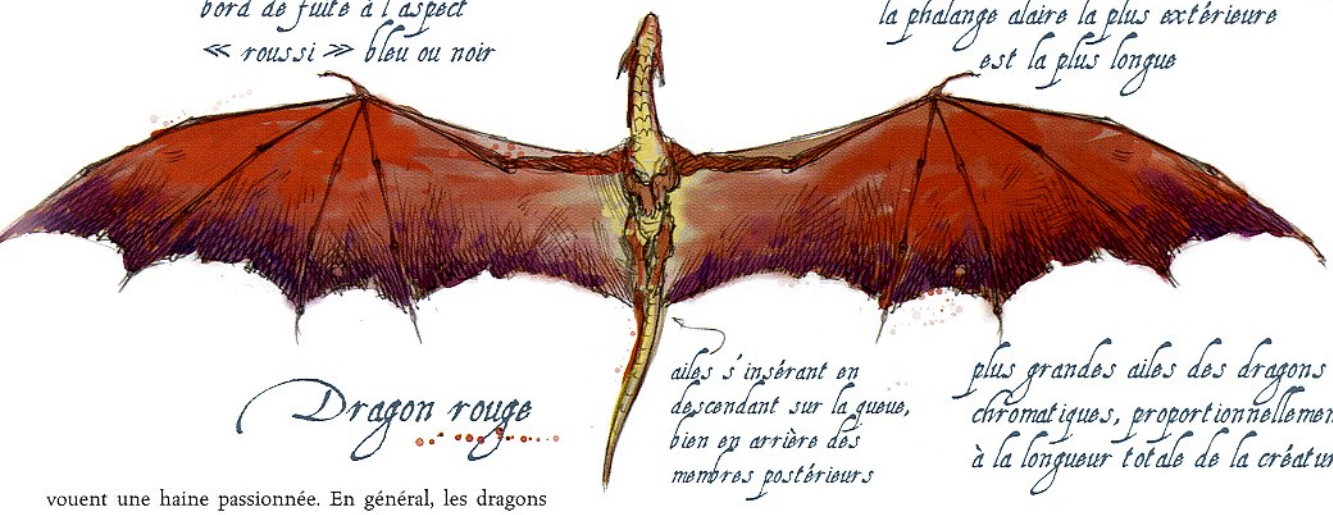
DRAGONS ROUGES

Le dragon rouge est le plus cupide de tous les dragons véritables : il cherche sans cesse à accroître son trésor. Son incroyable vanité, y compris selon les critères draconiques, se voit dans son port de tête et dans le dédain qu'il affiche pour toutes les autres créatures.

Il affectionne les terrains montagneux, mais habite également des régions accidentées plus basses, comme des collines, des gorges arides et autres sites sur lesquels il peut se percher pour surveiller son domaine. Sa préférence pour la montagne l'amène souvent à entrer en concurrence avec les dragons d'argent, pour qui les dragons rouges

DRAGONS ROUGES PAR TAILLE

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
P	2,40 m	90 cm	60 cm	90 cm	60 cm	60 cm	6 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	1,80 m	1,50 m	1,50 m	90 cm	1,20 m	9 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3,30 m	2,70 m	3,30 m	1,50 m	2,10 m	13,50 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	5,40 m	4,80 m	6,30 m	2,40 m	3,60 m	22,50 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	7,50 m	7,50 m	10,50 m	3 m	4,80 m	30 m	12 m	80 tonnes
C	36 m	10,50 m	10,50 m	15 m	4,50 m	6,60 m	45 m	18 m	640 tonnes



vouent une haine passionnée. En général, les dragons d'argent s'imposent sur les rouges au combat, ce qui ne peut qu'attiser la rancœur de ces derniers. Les dragons rouges se retrouvent également de temps en temps en conflit territorial avec ceux de cuivre et ces derniers, plus faibles, en sont souvent réduits à devoir sauver leur peau.

L'antre du dragon rouge est une immense caverne s'enfonçant dans les entrailles de la terre. Il apprécie tout particulièrement les grottes qui sont le siège d'une activité volcanique ou géothermique. Quelle que soit sa demeure, le dragon dispose toujours d'un perchoir non loin, depuis lequel il supervise son territoire avec arrogance.

Ceux qui habitent un souterrain de type donjon s'établissent dans un lieu surchauffé voire embrasé. Dans la mesure où les donjons ne proposent généralement pas de zones élevées offrant une vue panoramique sur les environs, les dragons rouges qui ont choisi de vivre dans ce type d'environnement élisent domicile dans des espaces ouverts avec de longs couloirs pour mieux observer leur voisinage.

Signes distinctifs du dragon rouge

Deux énormes cornes fuient en arrière depuis le sommet du crâne du dragon. Elles peuvent être droites ou tordues et présenter n'importe quelle teinte, de blanc d'albâtre au plus profond des noirs. Des rangées de petites cornes courent sur le dessus de la tête, ainsi que sur ses pommettes et sa mâchoire inférieure.

Le museau ressemble à un bec avec une petite truffe et des cornes au niveau du menton. La langue est fourchue et de petites flammes dansent dans les narines et les orbites quand le dragon est furieux.

Ses oreilles présentent des franges qui ont tendance à se souder aux cornes des bajoues avec l'âge. Les dents restent visibles quand la gueule est fermée et une crête hérissée vers l'arrière descend depuis la partie postérieure de la tête jusqu'au bout de la queue.

Les petites écailles du dragonnet sont rouge vif. À l'approche de l'adolescence, les écailles s'assombrissent et se couvrent d'une patine qui les rend plus ternes. Au fur et à mesure que le dragon vieillit, elles grandissent, s'épaississent et durcissent, pour finalement devenir aussi résistantes que le métal. Les pupilles disparaissent au fil des siècles, à tel point que les yeux des plus vieux dragons rouges semblent constitués de lave en fusion.

Une odeur forte de souffre et de pierre volcanique enveloppe le dragon rouge.

Les ailes du dragon rouges sont les plus longues de tous les dragons chromatiques, que ce soit par leurs dimensions globales ou leur taille relative par rapport au corps. Ce caractère est essentiellement dû à la phalange alaire la plus externe, très longue, qui donne à l'aile un aspect fuselé. La portion la plus longue de l'aile se situe au niveau du bord de fuite, dont la membrane s'insère bien en arrière des membres postérieurs, en descendant sur la queue. Les ailes affichent une teinte bleuâtre ou bleu nuit au niveau du bord de fuite qui rappelle le métal qui a été exposé aux flammes, pigmentation également présente sur les crêtes de la créature.

Les grandes cornes de la tête du dragon sont clairement visibles d'en dessous.

Mode de vie

Le dragon rouge est si avide, féroce, vindicatif et avare que les spécialistes le considèrent comme le parangon des dragons maléfiques, opinion partagée par l'ensemble des dragons rouges. Ces derniers s'estiment représenter les idéaux de la nature et du comportement draconiques, bien plus que les autres espèces draconiques, qui n'ont fait que s'écarter de cette pureté.

Les plus jeunes affrontent souvent une existence ardue. Leurs écailles d'un rouge vif les rendent facilement repérables dans la plupart des environnements, c'est pourquoi ils préfèrent se terrer la journée pour ne sortir que la nuit. Leurs aînés, en revanche, sont à la fois d'une coloration beaucoup moins criarde et bien plus conscients de leur statut présumé de personnification du genre draconique.

Ils restent les plus obsessionnels collectionneurs de richesses de tous les dragons véritables. Ils convoitent tout ce qui a la moindre valeur monétaire et se montrent souvent capables d'estimer à la pièce de cuivre près la moindre babiole et ce, en un clin d'œil.

Chaque dragon rouge connaît la valeur exacte des objets de son trésor, ainsi que la date et la manière avec laquelle il a mis la main dessus et leur emplacement exact dans le gigantesque amoncellement. Les bardes content de nombreuses histoires de sournois cambrioleurs provoquant l'ire d'un dragon par le simple larcin d'une breloque.

Ces contes contiennent une grande part de vérité, du moins en ce qui concerne les dragons rouges. Dans certains cas, la réalité surpasse même la légende. Un dragon rouge adulte est capable de remarquer l'absence de la moindre pièce de son trésor et la rage qu'une rapine aussi insignifiante peut engendrer dépasse l'imagination de nombreux conteurs. Le dragon lésé traquera immédiatement le voleur pour tenter de le tuer sans sommation. S'il n'y parvient pas, le dragon n'en sera que plus furibond, massacrant et dévastant tout sur son passage, en particulier dans les villages ou villes susceptibles d'avoir servi de refuge au cambrioleur.

Illus. de T. Lockwood

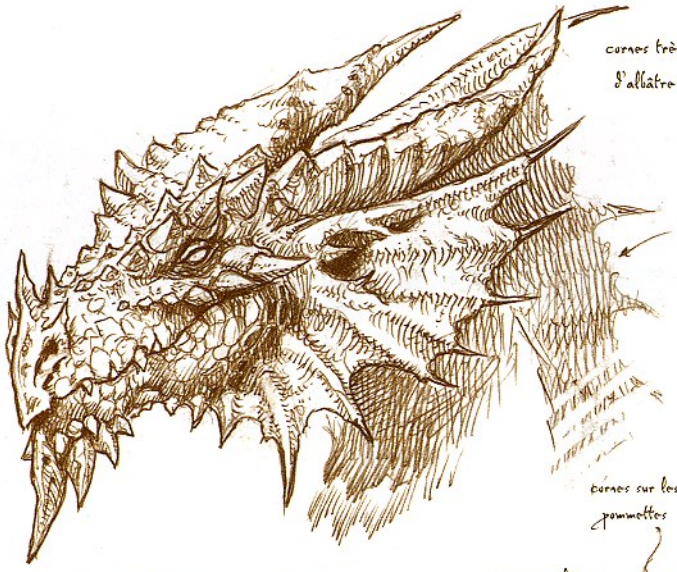
Les dragons rouges sont vaniteux, ce qui se retrouve dans leur port de tête altier et leur expression chargée de mépris.

Les pupilles s'effacent avec l'âge, les plus vieux présentant des globes à l'aspect de métal en fusion en guise d'yeux.

Des flammes apparaissent parfois dans les yeux et les narines des rouges en colère et un halo ardent les enveloppe.

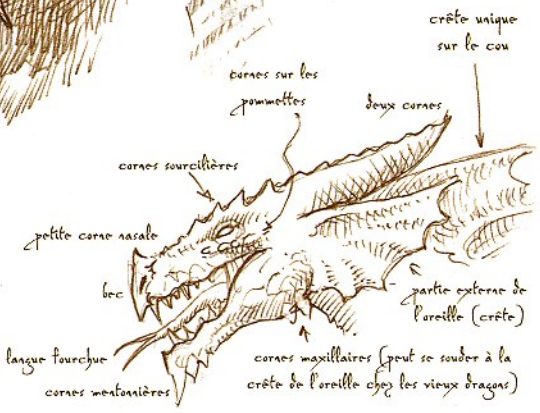
Leurs ailes et leur crête ont le bord bleu cendré ou gris violacé, s'assombrissant avec l'âge jusqu'à approcher le noir sur les plus vieux spécimens.

Les dragons rouges dégagent une odeur de fumée et de souffre.



GRAND DRACOSIRE ROUGE

LOOKWOOD



SIGNES DISTINCTIFS DU DRAGON ROUGE

Tous les dragons rouges sont d'une nature solitaire et férocement territoriale. Ils gardent constamment un œil sur d'éventuels intrus ou sur toute tentative d'empiètement par un autre dragon. Pénétrer sur le territoire d'un dragon rouge sans y être invité revient à supplier de se faire attaquer. Pourtant, malgré cette indépendance forcenée, les dragons rouges cherchent toujours à en savoir plus sur ce qui se passe dans le monde. Ils se servent souvent de créatures inférieures comme informateurs, messagers et espions. L'attitude des dragons vis-à-vis de ces serviteurs est toujours condescendante et ils les dévorent sans scrupules si les malheureux reviennent avec de mauvaises nouvelles.

Les informations sur les autres dragons rouges intéressent particulièrement le plus puissant des dragons maléfiques, principalement parce que son propre statut parmi ses pairs reste son souci majeur. Un dragon rouge qui accepte la défaite ou les affronts sans réagir voit automatiquement son prestige diminuer, c'est pourquoi la plupart sont d'un orgueil très chatouilleux et entrent très facilement dans une rage dévastatrice, les ravages causés pouvant souvent constituer un moyen de restaurer leur rang.

Tous les dragons rouges sont intimement convaincus qu'on n'a le droit de garder quelque chose que si on est assez fort pour le défendre, règle qui s'applique également à leur espèce. Il arrive donc que l'un des leurs soit perçu comme faible par ses congénères qui le condamnent alors sans pitié. La victime est ensuite attaquée et éliminée et son antre dépouillé.

Les relations galantes entre les dragons rouges peuvent s'avérer hasardeuses, tous les prétendants se considérant mutuellement comme de dangereux rivaux. En général, la parade nuptiale prend la forme d'un dragon prestigieux parmi ses pairs qui cherche à s'attirer les faveurs d'un aîné. Ce sont bien souvent les femelles qui font la démarche, mais ça n'est pas une règle absolue. Le plus jeune des deux dragons est souvent chargé de prendre soin des œufs après la pondaison. La plupart des dragonnets rouges sont ensuite livrés à eux-mêmes. Il arrive parfois que deux parents d'âge équivalent s'unissent et élèvent ensemble la progéniture.

Il est rare que deux dragons s'affrontent pour un partenaire amoureux. La plupart sont en effet assez sages pour savoir que tout combat peut s'avérer fatal et s'esquivent prudemment quand un rival manifestement plus puissant entre en jeu.

Les dragons sont carnivores par choix, leur nourriture favorite restant la viande humaine ou elfe, jeune et tendre de préférence. Leur goût pour la chair de jouvencelles est bien connu. Les dragons eux-mêmes avancent imperturbablement que cette viande est simplement plus savoureuse. Parfois, ils vont jusqu'à obliger des villageois à leur faire l'offrande régulière de jeunes vierges.

Les dragons rouges sont des combattants sûrs d'eux qui n'envisagent jamais la retraite ou le moindre compromis. Ils passent des années à élaborer des tactiques de combat qu'ils mettent en pratique dès qu'ils aperçoivent un ennemi potentiel. Ils préfèrent généralement combattre au sol, étant certes rapides dans les airs, mais assez peu mobiles dans leurs manœuvres. Sur terre, ils s'avèrent beaucoup plus lestes et peuvent démontrer tout leur savoir-faire. Ils restent aussi d'excellents sauteurs, bondissant ou voletant en plein combat pour atteindre une position plus favorable à l'exercice de leurs sorts ou de leur souffle. Tout dragon rouge sait pertinemment que son souffle peut dévaster la marchandise et y recourt judicieusement pour ne pas incinérer le fruit de la victoire.

Malgré sa férocité légendaire, le dragon rouge sait quand il ne doit pas attaquer. S'il pense que son adversaire est plus puissant que lui, il reportera l'affrontement si les conditions lui permettent de le faire sans perdre la face. De la même manière, si son opposant paraît manifestement bien faible, il cherchera plutôt à le rudoyer ou l'abuser pour en obtenir quelque service ou renseignement. Dans tous les cas, la créature a le choix entre satisfaire le dragon ou mourir, ni plus ni moins.

Enfin, les dragons rouges ne massacrent pas tous leurs adversaires. Soucieux de leur prestige, ils préfèrent souvent laisser filer des survivants pour mieux répandre la rumeur de leur victoire.

DRAGONS VERTS

Les dragons verts sont des créatures belliqueuses, expertes en matière d'intrigue, de politique et de médisances. Ils affectionnent les forêts, les plus hautes et les plus anciennes possibles. Les dragons verts sont aussi jaloux de leur territoire et agressifs que les autres dragons, mais ils manigancent de manière à accumuler richesses et pouvoir en déployant le moins d'efforts possible.

Leurs antres se situent généralement dans quelque falaise ou flanc de colline abrupt. Les entrées de ces cavernes sont souvent cachées des regards indiscrets par une cascade ou simplement en étant submergées par un lac, une mare ou un cours d'eau avoisinant. Plus âgés, ils dissimulent ces ouvertures par des plantes d'origine magique. Il leur arrive parfois d'entrer en conflit avec des dragons noirs sur le choix de leur demeure. Les verts font alors généralement semblant de s'effacer pour revenir en force quelques décennies plus tard et s'arroger l'antre du noir et son butin.

Ceux qui habitent un donjon typique préfèrent qu'il y ait quelque végétation dans leur antre, comme c'est le cas dans les souterrains truffés de champignons géants.

Signes distinctifs du dragon vert

Sa mâchoire franchement incurvée et sa crête qui débute au niveau des yeux pour descendre sur la quasi-totalité de son échine (l'amplitude de la crête étant maximale dans la région du crâne) constituent les traits physiques les plus caractéristiques du dragon vert.

Le dragon vert n'est pas doté d'oreilles, mais présente juste des canaux auditifs ouverts sur l'extérieur et des plaques résistantes et bordées de piquants qui descendent de chaque côté de son cou. De petites cornes sont également présentes sur ses arcades sourcilières et son menton. Les narines sont situées au sommet du museau et les dents dépassent quand la gueule est fermée. La langue est longue, fine et fourchue.

Des relents âcres de chlore émanent de la créature.

Les écailles du dragonnet sont fines, très petites et si sombres qu'elles paraissent presque noires. Au fil des années, elles grandissent puis éclaircissent, devenant tour à tour vert émeraude puis vert olive, ce qui lui permet de mieux se fondre dans son milieu naturel.

Les membres et le cou du dragon sont relativement longs par rapport au reste du corps, quand on compare la créature avec les autres dragons chromatiques ou métalliques. Quand il se tient sur ses quatre pattes, le tronc s'élève largement au-dessus du sol, ce qui lui permet d'enjamber toutes sortes de buissons et de détritus sylvestres. Le cou est généralement plus long que le reste du corps, sans compter la queue, si bien que les plus âgés sont capables de jeter un œil par-dessus les vieux arbres sans devoir se dresser sur leurs pattes arrière.

Ce cou longiligne lui confère l'aspect d'un cygne quand il évolue dans les airs. Sa tête ne présente pas de signe particulier vu d'en dessous.

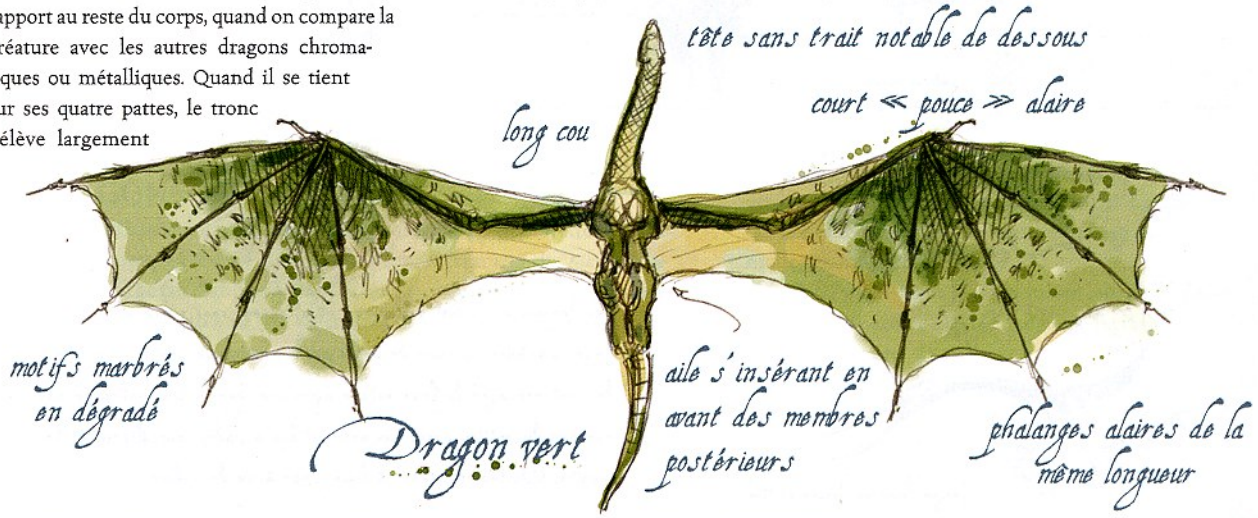
Les ailes sont mouchetées, apparaissant plus sombres au niveau des bords d'attaque et plus claires dans la région des bords de fuite. Le pouce alaire est court, tandis que les phalanges alaires font toutes la même longueur, ce qui donne à l'aile des allures d'éventail. Le bord de fuite de la membrane s'insère dans le corps bien en avant des membres postérieurs.

Mode de vie

Le dragon vert patrouille régulièrement l'étendue de son territoire, aussi bien dans les airs qu'au sol, de manière à avoir un bon aperçu de l'ensemble, que ce soit en dessus ou au-dessous des feuillages. Ces tours de repérage lui servent à deux choses. Tout d'abord, le dragon reste toujours à l'affût d'une proie. Si l'on sait qu'ils sont capables de se nourrir de pratiquement n'importe quoi si la faim les tenaille, y compris de buissons et de petits arbres, les dragons verts restent friands d'elfes et d'esprits follets.

Ensuite, les dragons verts aiment savoir tout ce qui se passe dans leur domaine. Leur soif de puissance n'a d'égale que leur avidité à accumuler des richesses. Il est peu de moyens qu'un dragon vert n'emploiera pas pour satisfaire ses ambitions. Sa technique de prédilection pour accroître son autorité reste l'intimidation, mais il recourt à des manipulations plus subtiles lorsqu'il a affaire à d'autres dragons ou des créatures d'une telle puissance. Les dragons verts restent des maîtres en matière de mensonge, de double jeu et de pirouettes verbales. Le simple fait de converser avec eux vous expose à une déconfiture quasi certaine.

Quand ils s'adressent à la plupart des créatures, les dragons verts adoptent un ton mielleux, courtois et sophistiqué. Parmi les leurs, en revanche, ils se montrent bruyants, vulgaires et grossiers, en particulier quand leurs interlocuteurs sont du même âge et du même rang qu'eux. Les plus jeunes se trouvent dans l'obligation de bien se tenir devant leurs aînés, mais ce vernis de bienséance n'a pas grande épaisseur, ce dont tous sont bien conscients. Dans chaque secteur donné, la loi du plus agressif fait rage, l'âge et le rang social restant les critères de sélection, sans qu'une hiérarchie soit nommément établie. Les dragons verts se connaissent trop bien pour nécessiter une structure sociale définie.



Illus. de T. Lockwood

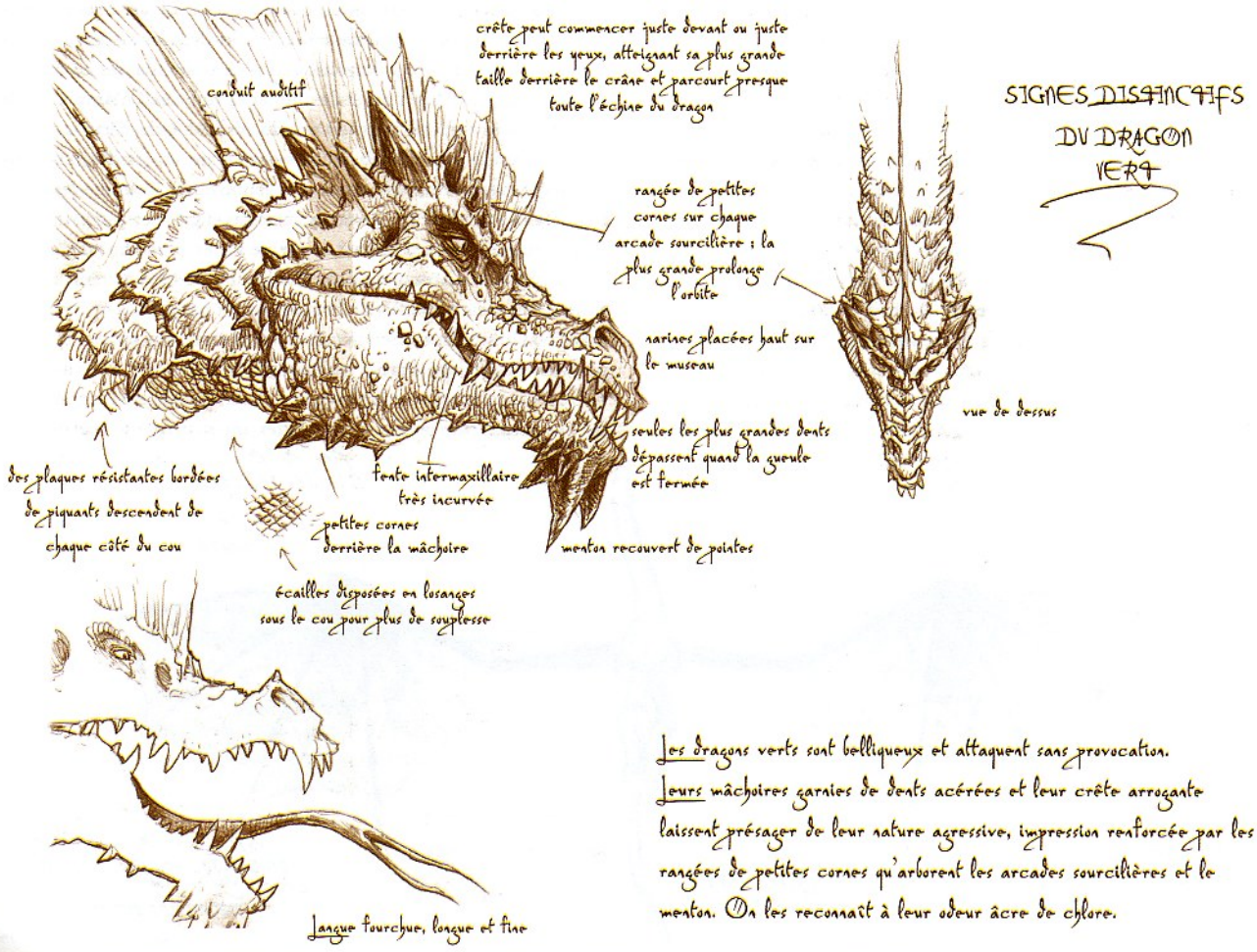
Dragons verts par taille

Taille	Longueur totale	Longueur du tronc	Longueur du cou	Longueur de la queue	Largeur corporelle	Hauteur au garrot	Envergure maximale	Envergure minimale	Poids
P	2,40 m	75 cm	75 cm	90 cm	60 cm	75 cm	4,80 m	2,40 m	20 kg
M	4,80 m	1,65 m	1,80 m	1,35 m	90 cm	1,50 m	7,20 m	3,60 m	160 kg
G	9,30 m	3 m	3,30 m	3 m	1,50 m	2,70 m	10,80 m	5,40 m	1250 kg
TG	16,50 m	5,10 m	5,40 m	6 m	2,40 m	4,50 m	18 m	9 m	10 tonnes
Gig	25,5 m	7,20 m	8,40 m	9,90 m	3 m	6 m	24 m	12 m	80 tonnes

La séduction chez les dragons verts se fait de manière aussi grossière que directe. Une fois qu'un couple décide de s'unir, en revanche, leur nature loyale reprend le dessus et des liens solides se tissent. Les parents prennent bien soin de transmettre à leu progéniture tout leur savoir en matière de manipulation et de duperie. Il est rare qu'un couple laisse sa première couvée à l'abandon, mais il leur arrive d'en engendrer d'autres qu'ils livrent à elles-mêmes pendant que grandit la première. Une fois que ces rejetons favorisés atteignent l'âge adulte, ils sont chassés par les parents et partent chacun de leur côté. Si le couple est composé de deux dragons du même âge, ils partagent leurs territoires communs. Ces arrangements persistent pendant quelques décennies, jusqu'à ce que l'un des anciens partenaires cherche à accaparer une parcelle de l'autre. Dans les autres cas, le plus jeune des deux parents quitte les lieux en même temps que sa progéniture.

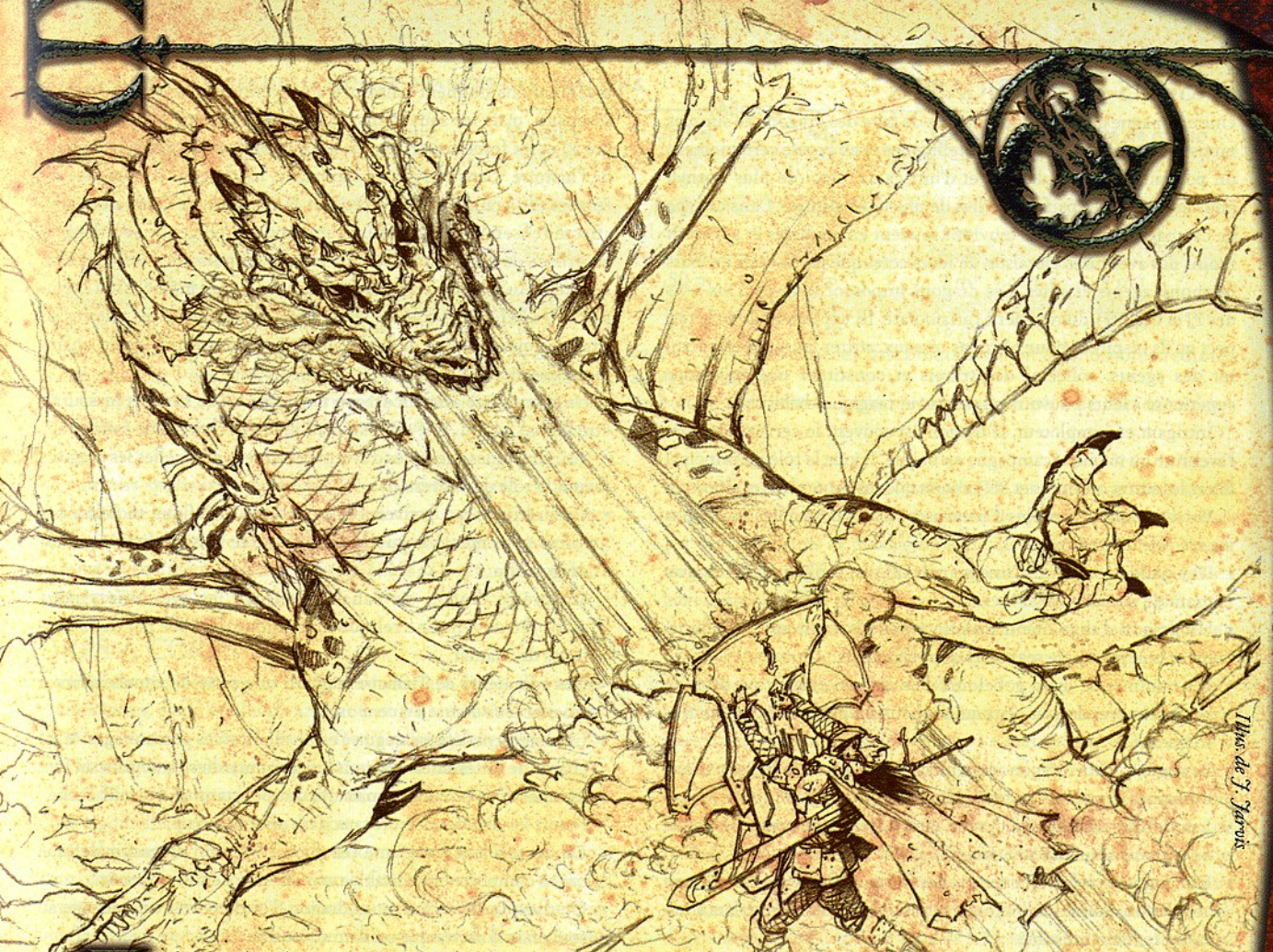
Les dragons verts ne sont pas très regardants sur ce qu'ils accumulent comme richesses. Tout ce qui a de la valeur fait l'affaire. Néanmoins, entre deux objets aussi précieux, le dragon vert aura tendance à préférer celui qui correspond à la conquête la plus remarquable dans les faits.

Le dragon vert n'a pas besoin de provocation pour se ruer au combat, si ce n'est celle, inadmissible, d'oser pénétrer sur leur territoire. Dans ce dernier cas, le dragon estime qu'une escroquerie ou une manipulation aura peu de chances d'être profitable et préfère donc frapper. La victoire ne fait alors que renforcer sa fortune et contribue à faire la démonstration de sa grande puissance à ses voisins et sujets. Le dragon prend le soin de suivre ses victimes de loin sans se faire repérer afin de choisir la tactique à employer. Il peut ainsi filer ses proies pendant des jours avant de porter son attaque. Si la proie a l'air faible, le dragon se montre sans attendre (il adore terroriser ses adversaires). Il est rare qu'il massacre tous ses opposants, préférant parfois s'amuser à contrôler l'un des survivants en l'intimidant ou par le biais de ses enchantements magiques. Il questionne alors son prisonnier pour en savoir un peu plus sur les activités de la région et l'éventuel emplacement de denrées pécuniaires. Il leur arrive même de relâcher certains captifs qui ont su marchander leur rançon. Sans cela, le prisonnier devra faire la preuve quotidienne de son utilité pour le dragon s'il ne veut pas trépasser.



Les dragons verts sont belliqueux et attaquent sans provocation. Leurs mâchoires garnies de dents acérées et leur crête arrogante laissent présager de leur nature agressive, impression renforcée par les rangées de petites cornes qu'arborent les arcades sourcilières et le menton. On les reconnaît à leur odeur âcre de chlore.

Illus. de S. Wood



Illust. de T. Tarou

Ce chapitre dévoile au MD de nombreux conseils visant à gérer une rencontre avec un dragon, à incorporer ce genre de créature à la campagne ou à développer un personnage draconique pourvu de nouveaux dons, sorts, objets magiques et classes de prestige.

DRAGONS ET CAMPAGNE

Il n'est pas étonnant que ce jeu s'appelle DUNGEONS & DRAGONS. En effet, les dragons sont en quelque sorte des figures emblématiques du genre fantastique. Leur facteur de puissance s'échelonne entre 1 et 28 (voire davantage quand on leur applique des archétypes), ce qui signifie que les personnages croiseront régulièrement leur chemin au fil de leurs aventures. Dans certaines campagnes, les dragons sont de simples adversaires que l'on rencontre dans les donjons comme à l'air libre. Mais dans d'autres, ils jouent un rôle précis.

DRAGONS ET MONSTRES

Si cela convient à votre campagne, les dragons peuvent n'être que des adversaires, au même titre que les autres créatures du *Manuel des Monstres*. Le fait d'utiliser le présent ouvrage vous permettra cependant de rendre chacune de vos rencontres draconiques mémorable, mais rien ne vous oblige à creuser davantage vos monstres. Un beau combat alimentera certainement les conversations de vos joueurs pendant des semaines, sans pour autant constituer un tournant dans la campagne.

Si vos dragons sont « juste » des monstres, ils apparaissent certainement lors des scènes finales de l'exploration de donjons ou au titre de rencontre aléatoire en milieu sauvage, mais ils sont sans rapport avec le thème principal de votre campagne. Ce sont des félons, des compagnons d'armes, des alliés ou les lieutenants d'humanoïdes de marque. Aussi brillants soient-ils, ils tirent rarement les ficelles de l'aventure.

Voici quelques idées de scénarios au sein desquels les dragons sont de simples monstres :

- Un dragon terrorise une région agricole et dévore le bétail. Il faut mettre un terme à ses déprédations.
- Un dragon exige d'un village proche qu'il lui verse un tribut.
- Un dragon a élu domicile dans une région sauvage habitée par d'autres monstres. Ces derniers migrent vers des terres civilisées pour lui échapper.
- Un dragon d'alignement bon déguisé en humain a besoin d'aide pour retrouver un objet magique qu'on a volé dans son trésor.
- Un dragon d'alignement mauvais a capturé un paladin et exige une rançon en échange de sa libération.
- Un chevalier noir et son compagnon d'armes draconique tyrannisent une ville.
- Un félon épique a mis la main sur un *orbe du dragon* et monte une armée dans le but avoué de rayer une nation de la carte.

Certaines de ces aventures sont des clichés du genre fantastique, mais elles n'en constituent pas moins des scénarios intéressants pour les joueurs, et plus particulièrement pour les nouveaux, qui apprécient le goût de la victoire face à un dragon.

DRAGONS ET INTRIGANTS

Une campagne qui ne se contente pas de faire des dragons de simples monstres souligne leur grande intelligence et en brosse certainement un portrait de manipulateurs et d'intrigants. Quoi de plus normal pour des créatures parfois vieilles de plusieurs siècles ! Dans ce type de campagne, les dragons œuvrent souvent en coulisses et génèrent moins des aventures en raison de leurs actes que par le biais de leurs mignons, agents et alliés. Ces dragons imposent le respect vis-à-vis des PJ et des PNJ, du roturier à l'aristocrate. Ils exploitent donc le respect qu'ils inspirent pour bâtir des réseaux, attirer leurs sbires, recruter des agents, collecter des tributs et constituer une puissance supérieure à leurs pouvoirs physiques et magiques habituels.

Intrigant et comploteur, le dragon est souvent le cerveau qui met l'aventure ou même la campagne en branle. Il joue le rôle du principal félon, les autres créatures et PNJ n'étant que ses lieutenants et mignons.

Voici quelques exemples d'aventures au sein desquelles un dragon joue le rôle d'intrigant :

- Une guilde de voleurs d'une grande ville est dirigée par un dragon usant de *métamorphose*.
- Un dragon d'alignement maléfique remplace un prêtre d'alignement bon par un de ses sbires doppelgangers.
- Les hommes de main gobelours d'un dragon exigent un droit de passage auprès de tous ceux qui souhaitent emprunter un pont très fréquenté.
- Les agents d'un dragon sèment la discorde entre deux nations humaines dans l'espoir de déclencher une guerre.
- Les sachant maudits, un dragon ne fait rien pour empêcher le vol de certains objets de son trésor.
- Un dragon chromatique tente à des fins maléfiques de monter une accusation contre un dragon bon, puis invite les aventuriers à terrasser le félon présumé.
- Un puissant dragon vert charge ses enfants demi-dragons de mettre la main sur l'*orbe du dragon vert* avant que quelqu'un d'autre ne le fasse.

DRAGONS ET SOUVERAINS

Dans certaines campagnes, les dragons constituent des forces plus importantes encore. Ce ne sont plus de simples cerveaux dont les machinations donnent naissance aux aventures que vivent les personnages, mais les souverains de royaumes entiers, les protecteurs des PJ et les forces motrices qui se cachent derrière des pans entiers de l'histoire. Dans ce type de campagne, les dragons sont source de respect, de crainte et de terreur, et la moindre de leurs décisions affecte l'ensemble du monde. Leur grande intelligence, leur longue espérance de vie et leurs pouvoirs en font les puissances majeures de l'univers. Au sein de certaines campagnes, ils vont même jusqu'à remplacer les Extérieurs comme les démons, les diables et les célestes au titre de représentants de leurs alignements respectifs et de champions des dieux.

Une rencontre avec un dragon n'a alors rien de banal et ne saurait être liée au hasard. Elle est systématiquement chargée de sens.

Voici quelques exemples d'aventures au sein desquelles les dragons jouent le rôle de souverains :

- Un dracosire qui gouverne un royaume maléfique mobilise ses forces pour mener la guerre à une contrée voisine dirigée par un dragon bon.
- Un prêtre dragon de Bahamut engage les aventuriers pour qu'ils retrouvent une relique draconique dérobée par des serviteurs de Tiamat.
- Des adorateurs de Tiamat entament une série de rituels visant à amener leur déesse en ce monde.
- Un dragon maléfique déguisé est le mentor des personnages. Il les charge de différentes missions qui n'ont manifestement aucun lien les unes avec les autres, mais qui ont pourtant un objectif caché : réunir les différents morceaux d'un artefact brisé.
- Un dragon bon mène une rébellion contre un dragon maléfique qui se comporte en véritable tyran au sein de son royaume.
- Un dieu du Bien charge un dragon d'or de porter un message au souverain d'un temple ou d'un royaume.

RENCONTRES AVEC DES DRAGONS

Au combat, les dragons sont le cauchemar des joueurs, aussi bien du MD que des personnages. Ils possèdent tant de possibilités d'attaque,

RÈGLE OPTIONNELLE : TAILLE SELON LE TYPE DE DRAGON

Pour varier les rencontres incluant des dragons, ajustez l'allonge des attaques naturelle de certains d'entre eux, selon les instructions suivantes :

Airain. Le cou du dragon d'airain n'est pas bien long, ce qui réduit l'allonge de son attaque de morsure pour certaines catégories de taille (3 mètres pour un dragon de taille TG et 4,50 mètres pour un dragon de taille Gig).

À pointes. La queue du dragon à pointes est très longue, ce qui augmente l'allonge de son attaque de queue (4,50 mètres pour un dragon de taille G, 9 mètres pour un dragon de taille TG et 13,5 mètres pour un dragon de taille Gig), mais également la portée de son pouvoir de balayage de queue de 50 %.

Blanc. La queue du dragon blanc est très longue, ce qui augmente l'allonge de son attaque de queue (4,50 mètres pour un dragon de taille G, 9 mètres pour un dragon de taille TG et 13,5 mètres pour un dragon de taille Gig), mais également la portée de son pouvoir de balayage de queue de 50 %.

Bleu. Le cou du dragon bleu n'est pas bien long, ce qui réduit l'allonge de son attaque de morsure pour certaines catégories de taille (3 mètres pour un dragon de taille TG et 4,50 mètres pour un dragon de taille Gig).

Or. La queue du dragon d'or est très longue, ce qui augmente l'allonge de son attaque de queue (4,50 mètres pour un dragon de taille G, 9 mètres pour un dragon de taille TG, 13,5 mètres pour un dragon de taille Gig et 18 mètres pour un dragon de taille C), mais également la portée de son pouvoir de balayage de queue de 50 %.

Profondeurs. Le cou du dragon des profondeurs est très long, ce qui augmente l'allonge de son attaque de morsure (3 mètres pour un dragon de taille M, 4,50 mètres pour un dragon de taille G, 6 mètres pour un dragon de taille TG et 7,50 mètres pour un dragon de taille Gig).

Vert. Le cou et les griffes antérieures du dragon vert sont très longs. Un dragon vert de taille M a une allonge de 3 mètres avec son attaque de morsure. Un dragon vert de taille G a une allonge de 4,50 mètres avec son attaque de morsure et de 3 mètres avec ses attaques de griffes. Un dragon vert de taille TG a une allonge de 6 mètres avec son attaque de morsure et de 4,50 mètres avec ses attaques de griffes. Enfin, un dragon vert de taille Gig a une allonge de 7,50 mètres avec son attaque de morsure et de 6 mètres avec ses attaques de griffes.

Table 2–1 : Espace occupé/allonge avancés des dragons

		Allonge				
Taille	Espace occupé	Morsure	Griffes	Aile	Queue	Balayage de queue
Très petite (TP)	75 cm	1,50 m	0 m	—	—	—
Petite (P)	1,50 m	1,50 m	1,50 m	—	—	—
Moyenne (M)	1,50 m	1,50 m*	1,50 m	1,50 m	—	—
Grande (G)	3 m	3 m*	1,50 m*	3 m	3 m*	—
Très grande (TG)	4,50 m	4,50 m*	3 m*	4,50 m	6 m*	—
Gigantesque (Gig)	6 m	6 m*	4,50 m	6 m	9 m*	9 m*
Colossale (C)	9 m	9 m*	6 m	9 m	12 m*	12 m*
Colossale+ (C)**	9 m+	12 m*	9 m	12 m	18 m*	18 m*

* Règle optionnelle : en raison de leurs proportions anatomiques variées, certaines espèces draconiques voient ces nombres réduire ou augmenter. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré de la page ci-contre.

** Les plus vieux et les plus grands dracosires jouissent d'une allonge et de propriétés supplémentaires. Pour plus de détails, reportez-vous à *Dragons évolués*, à la fin du chapitre.

de pouvoirs spéciaux et de facultés de déplacement qu'il est parfois déroutant de les jouer. La partie qui suit traite de leurs déplacements (notamment aériens) et répond aux questions les plus complexes, comme : « Le dragon va-t-il brûler vifs Lidda et Jozan, ou les réduire en pièces ? »

CORPS À CORPS

Au fil de leur croissance, les dragons bénéficient de dés de vie supplémentaires, d'une meilleure armure naturelle, de valeurs de caractéristique accrues et de nouvelles formes d'attaques physiques. De fait, la tactique d'un dragon dépend donc de sa taille.

La Table 2–1 reprend des informations présentées dans le Chapitre 1 pour chaque espèce de dragon.

Les dragons de taille TP sont confrontés à un problème évident. Pour commencer, ils n'ont que trois attaques naturelles dont les dégâts moyens s'élèvent à 6,5 points si tous leurs coups touchent au but (la plupart ne bénéficiant même pas du moindre bonus de Force). Cependant, rien ne garantit que leurs trois attaques soient couronnées de succès. Bien qu'ils puissent mordre les adversaires situés dans une case adjacente à la leur, leurs griffes sont dénuées d'allonge. Pour porter une attaque à outrance, il leur faut donc pénétrer dans l'espace occupé de leur adversaire, ce qui provoque une attaque d'opportunité. La plupart des dragonnets de taille TP se contentent donc de rester hors d'atteinte de leurs adversaires, usant de leur souffle aussi souvent que possible.

À l'instar des dragons de taille TP, les dragons de taille P ne disposent que de trois attaques naturelles. Cependant, les dégâts moyens infligés sont supérieurs (9,5 points, ce qui inclut un modificateur de Force de +1 pour la morsure) et ils peuvent frapper les adversaires adjacents à l'aide de leurs griffes. Ils n'ont donc pas besoin de pénétrer dans l'espace occupé de leur adversaire pour porter une attaque à outrance. Néanmoins, ils préfèrent également user de leur souffle et de leur vitesse de déplacement élevée pour rester hors de portée de leurs ennemis.

Les dragons de taille M ont le droit de porter des coups à l'aide de leurs ailes, ce qui augmente leurs dégâts moyens (là encore, en partant du principe que leurs cinq attaques sont couronnées de succès) à 23 points environ selon leur bonus de Force.

Un dragon de taille G atteint son nombre maximum d'attaques naturelles, à savoir six, puisqu'il peut également porter des coups à l'aide de la queue. Si ses six attaques sont couronnées de succès, un tel monstre inflige entre 45,5 et 54,5 points de dégâts, voire 65,5 s'il s'agit d'un dragon d'or ou d'un dragon rouge (en raison de leur valeur de Force plus élevée). Les dragons de taille G bénéficient également d'une allonge de 3 mètres (sauf pour ce qui est des griffes), ce qui réduit considérablement les risques d'attaques d'opportunité posés par des adversaires de plus petite taille. Ils n'ont pas peur de plonger au cœur de la mêlée, mais ils n'en tentent pas moins de garder leurs adversaires à portée de morsure uniquement, quitte à ne pas frapper à l'aide leurs griffes. Cependant, la plupart débutent les hostilités en usant de leur souffle. Enfin, s'ils sont blessés au corps à corps, ils prennent les airs et utilisent leur souffle.

Un dragon de taille G jouit également de six attaques, toutes pourvues d'une allonge, qui s'élève même à 6 mètres pour ce qui est de la queue (voire davantage selon les espèces). Peu de créatures sont capables d'approcher un dragon de cette taille sans provoquer une attaque d'opportunité. Grâce à sa formidable allonge, un dragon de taille TG peut aisément attaquer un grand nombre d'adversaires dispersés autour de lui et difficilement atteignables par une même attaque de souffle. Si ses six attaques sont couronnées de succès, les dégâts moyens qu'il inflige vont de 75 à 86 points (voire davantage pour un dragon d'or). Les dragons de cette taille gardent leur souffle en réserve pour les occasions où leurs adversaires se regroupent et deviennent des proies faciles.

En cas d'attaque à outrance couronnée de succès, un dragon de taille Gig inflige entre 109 et 118 points de dégâts en moyenne, voire 120 à 126 pour un dragon d'or ou un dragon rouge.

L'attaque à outrance d'un dragon de taille C inflige environ 150 points de dégâts moyens. Les dragons de taille Gig ou C ne craignent que les dieux et sont suffisamment intelligents pour faire le meilleur usage possible de leurs attaques de corps à corps et autres pouvoirs.

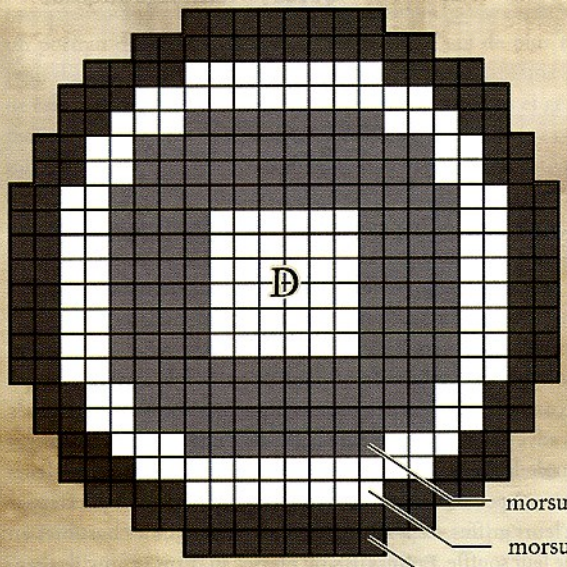
COMBATS AÉRIENS

La plupart des dragons aiment se battre dans les airs, même s'ils n'y sont pas toujours à leur avantage, particulièrement quand ils ont affaire à des personnages usant de *vol* et dotés d'une meilleure manœuvrabilité. Cependant, le sentiment de reposer sur les airs, le sifflement du vent et la sensation de plonger, de planer et de s'élever dans les cieux sont du meilleur effet une fois mêlés à l'odeur et au goût du sang, du moins selon certains dragons maléfiques.

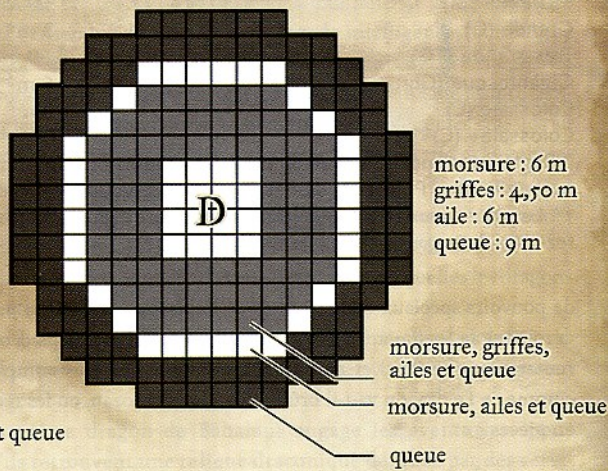
La plus grande limite d'un dragon combattant dans les airs est sa manœuvrabilité. Seuls les dragons de taille TP ou P disposent d'une manœuvrabilité moyenne, ce qui les oblige à évoluer à la moitié de leur vitesse de déplacement en vol normale (15 à 22,5 mètres) à chaque round et les empêche de prendre un virage à plus de 90° en un seul et unique déplacement. De tous les dragons, ce sont ceux qui ont le plus de chances de se livrer à un combat aérien dans un espace

Espace occupé et allonge

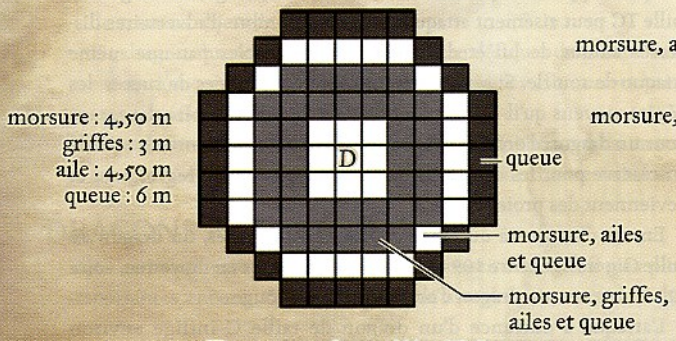
Dragon de taille C



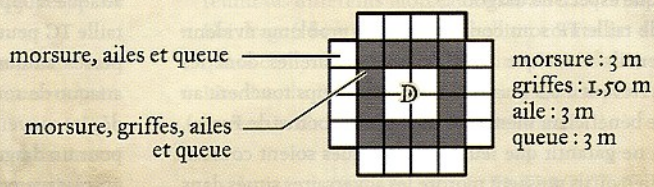
Dragon de taille Gig



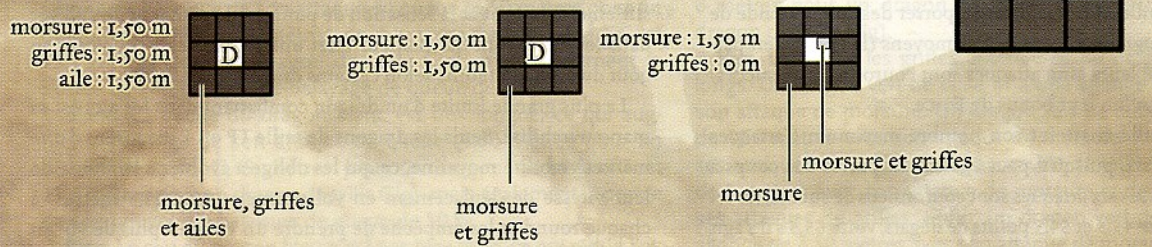
Dragon de taille TG



Dragon de taille G



[*agrandissement* 200 %]



Dragon de taille M

Dragon de taille P

Dragon de taille TP

1 case = 1,50 m

relativement confiné. Tant qu'ils disposent d'au moins 3 mètres pour manœuvrer, ils peuvent se déplacer et même tourner autour de leurs adversaires terrestres.

Une partie de la planche « Vol » (cf. ci-dessous) montre un virage à 180° effectué par un dragon de taille P. Il avance de 1,50 mètre, emprunte un virage à 45° sans que cela ne lui coûte quoi que ce soit, puis « utilise » 1,50 mètre de déplacement pour tourner de 45° de plus dans la même case. Il se déplace ensuite de 1,50 mètre, puis vire de 90° de la même façon. Il n'a donc parcouru que 3 mètres mais a utilisé 6 mètres de mouvement.

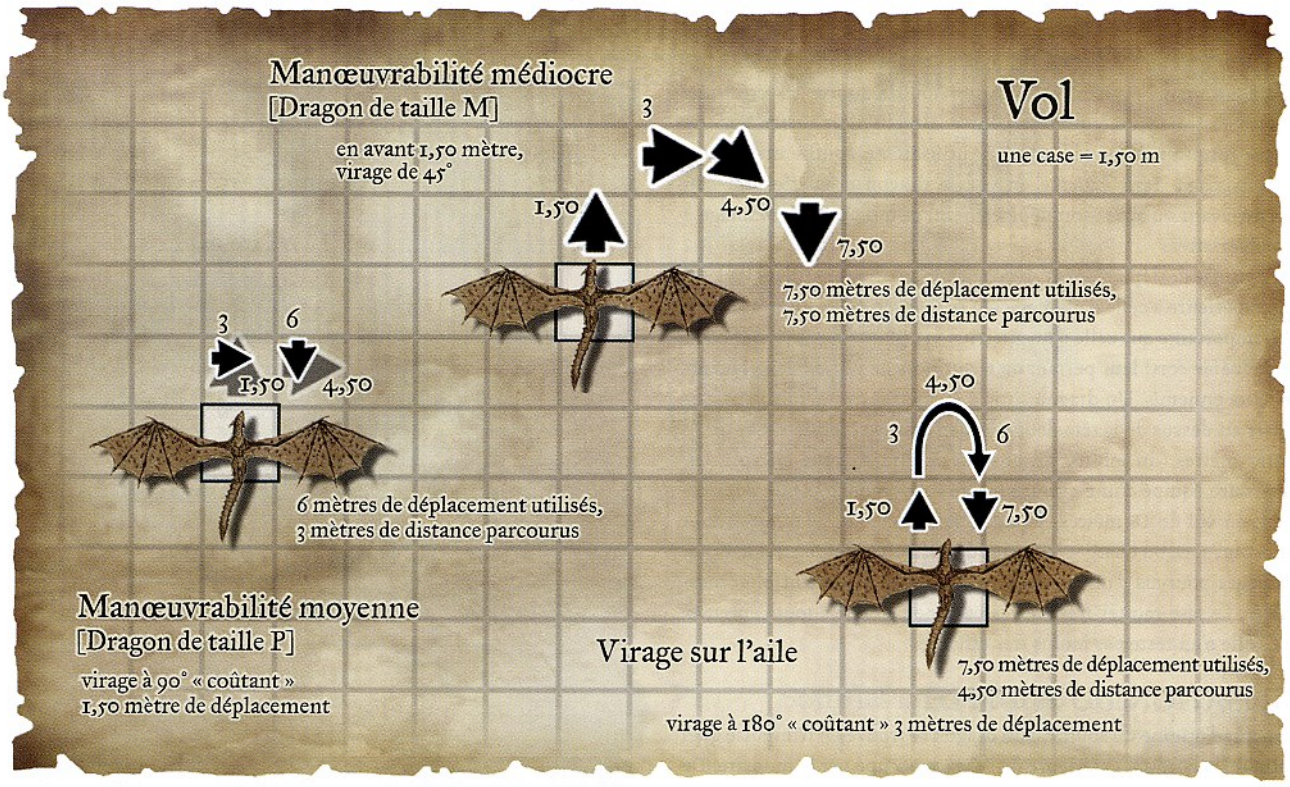
Les dragons de taille M, G et TG ont une manœuvrabilité médiocre. À l'instar des dragons de plus petite taille, il leur faut avancer à la moitié de leur vitesse de déplacement en vol (22,5 à 30 mètres) à chaque round. Ils ne peuvent virer à plus de 45° dans le même espace ou procéder à une ascension selon un angle de plus de 45°. En outre, il leur faut parcourir au moins 6 mètres pour effectuer un virage à 180°. Un dragon de cette taille ne se livrera à un combat aérien que s'il peut se déplacer au sein d'une zone rectangulaire d'au moins 6 mètres de large (pour un dragon de taille M) ou 9 mètres de large (pour un dragon de taille TG), et d'une longueur correspondant au minimum à sa vitesse de déplacement en vol. Une zone de cette taille permet notamment de porter des attaques en rase-mottes aux créatures restées au sol.

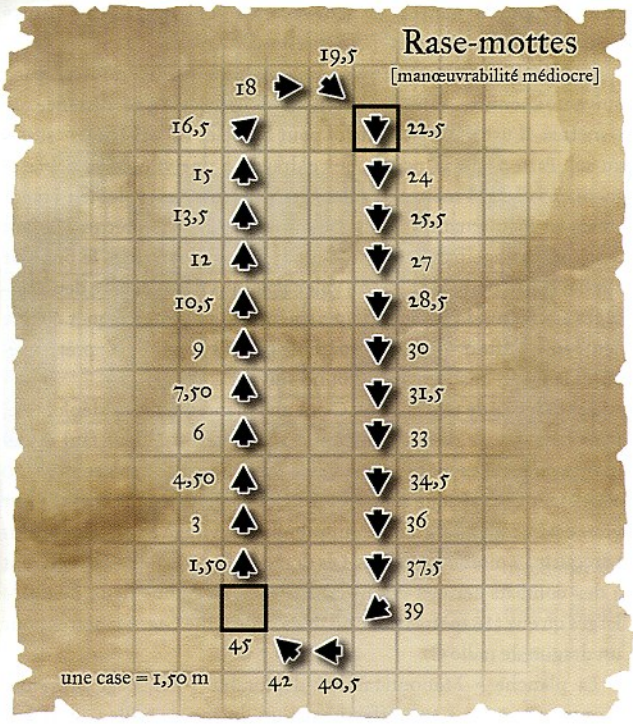
Une partie de la planche « Vol » (cf. ci-dessous) montre un virage à 180° effectué par un dragon de taille M. Sa manœuvrabilité médiocre l'empêche de tourner de plus de 45° dans un même espace, aussi doit-il prendre un virage plus large. Il avance de 1,50 mètre tout en empruntant un virage à 45°, se déplace de 1,50 mètre en diagonale tout en empruntant un nouveau virage à 45°, poursuit sur 1,50 mètre et tourne de nouveau de 45°, puis il prend une nouvelle diagonale, qui compte pour 3 mètres, et achève ainsi son virage. Il a utilisé 7,50 mètre de mouvement pour virer.

La planche « Rase-mottes (manœuvrabilité médiocre) » (cf. page suivante) montre l'aller-retour d'un dragon sur une distance de 6 mètres. Il use d'Attaque en vol pour harceler les adversaires situés au sol. Partons du principe que ce dragon a une vitesse de déplacement en vol de 45 mètres. Il a alors deux alternatives : voler lentement (mais en maintenant une vitesse minimale de 22,5 mètres), faisant ainsi un passage par round au-dessus de ses adversaires, le premier s'achevant au point « 22,5 » ; ou voler à pleine vitesse et faire deux passages au-dessus de ses adversaires (même s'il ne peut attaquer qu'une seule fois) et finir son déplacement là où il l'a commencé, prêt à exécuter la même manœuvre au round suivant.

Les dragons de taille Gig ou C ont une manœuvrabilité déplorable, mais leur vitesse de déplacement est très élevée. Il leur faut également avancer d'au moins la moitié de leur vitesse de déplacement (30 à 37,5 mètres) à chaque round, et le rayon qui leur est nécessaire pour virer est encore plus grand. Pour prendre un virage à 180°, ils doivent parcourir au moins 12 mètres. Les dragons de cette taille ne se livrent à des combats aériens qu'en des endroits au moins deux fois plus larges qu'eux (18 mètres pour un dragon de taille Gig, 36 mètres pour un dragon de taille C).

La planche « Manœuvrabilité déplorable » (cf. page suivante) montre un virage à 180° effectué par un dragon de taille Gig. Il doit avancer de 3 mètres avant d'emprunter un virage à 45°. Il se déplace de nouveau de 3 mètres et tourne à 45°. Il prend deux diagonales (4,50 mètres) avant de tourner encore de 45°. Enfin, il avance de 3 mètres et tourne une fois de plus à 45°, puis prend deux nouvelles diagonales (4,50 mètres) pour achever son virage. Il utilise 15 mètres de déplacement pour virer, se contorsionnant tout en volant.





Le don Virage sur l'aile confère une meilleure manœuvrabilité aux dragons puisqu'il permet de prendre un virage à 180° en un même espace pour 3 mètres de déplacement, ce qui équivaut à une manœuvrabilité parfaite. Une partie de la planche « Vol » (cf. page précédente) dévoile un dragon de taille M usant de Virage sur l'aile au cours d'un déplacement normal de 4,50 mètres, ce qui lui coûte 7,50 mètres de déplacement.

Le don Attaque en vol est particulièrement utile pour les dragons car il leur permet d'effectuer des assauts en rase-mottes. Grâce à lui, le dragon peut s'élancer, user de son souffle contre les créatures situées au sol et poursuivre sa course. Il peut alors rester hors de portée jusqu'à pouvoir de nouveau utiliser son souffle et faire un autre passage. Sans Attaque en vol, le dragon doit effectuer son attaque avant ou après son déplacement, ce qui offre un avantage à ses adversaires.

La vitesse de déplacement en vol élevée des dragons (deux à quatre fois supérieure à celle d'un magicien se lançant *vol*, et jusqu'à six fois plus importante que celle d'un guerrier en armure lourde bénéficiant de ce même sort) leur permet de rester hors de portée de la plupart de leurs ennemis. Un dragon situé à 30 mètres d'ennemis peut leur passer au-dessus de la tête, leur souffler dessus et les dépasser de 30 autres mètres (du moins, s'il possède le don Attaque en vol). Un adversaire équipé d'une armure légère (et d'une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres) pourrait se rapprocher de 12 mètres et lancer un sort, ou charger et porter une attaque au monstre. Les personnages pourvus d'une armure plus lourde en seraient bien incapables. Le rase-mottes n'est certes pas une tactique à toute épreuve, mais elle n'en reste pas moins très efficace.

UTILISATION DU SOUFFLE

Le point d'origine du souffle d'un dragon se trouve en n'importe quel point de la bordure extérieure de l'espace occupé par le monstre. De là, il s'étend dans la direction de son choix, y compris dans son espace occupé si tel est son désir. Tous les dragons sont immunisés contre les effets de leur propre souffle, aussi ne voient-ils pas la moindre gêne à souffler sur une créature située dans leur espace, après l'avoir écrasée, par exemple.

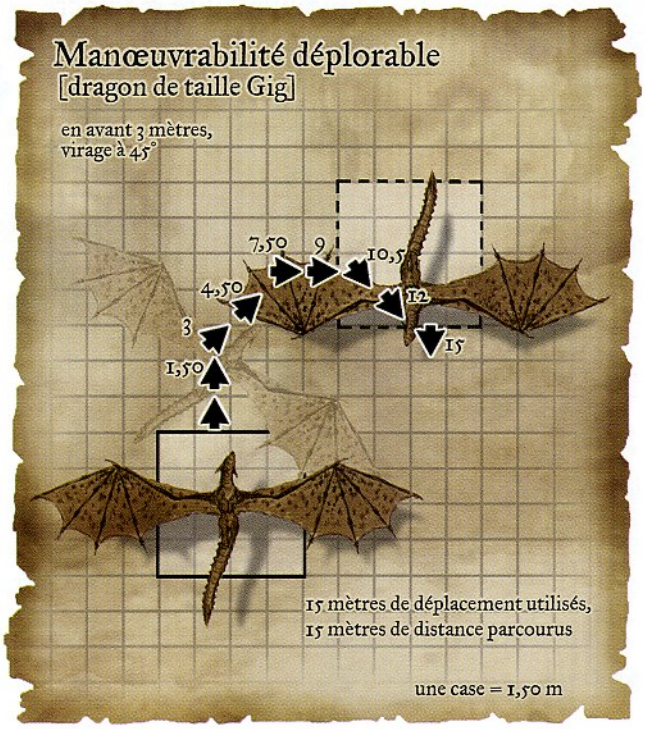
La planche « Souffles en forme de cône » (cf. page ci-contre) illustre la taille et la forme d'un souffle en forme de cône sur un quadrillage composé de cases de 1,50 mètre.

Quand il a recours à son souffle, le dragon doit patienter quelques secondes avant de pouvoir le réutiliser. Normalement, ce laps de temps s'élève à 1d4 rounds, mais le don Souffle rétabli permet de le réduire, alors que l'emploi de dons de métasouffle le rallonge. Un dragon sait toujours le temps qu'il va lui falloir attendre avant de pouvoir souffler de nouveau et adapte donc sa tactique en conséquence. S'il attaque des adversaires au sol en faisant de réguliers passages en rase-mottes, il sait pertinemment combien de temps il va devoir voler avant de souffler de nouveau. Pendant ce temps, il peut virer et se rapprocher de ses adversaires. Il peut également se jeter dans la mêlée. Un round avant de souffler, il portera une seule et unique attaque en changera de position afin de faire le meilleur usage possible de son souffle par la suite.

Généralement, les dragons sont suffisamment perspicaces pour voir si leurs adversaires subissent ou non les effets de leur souffle. Après une utilisation de son souffle, un dragon rouge saura qui bénéficie d'une *protection contre les énergies destructives (feu)* et qui possède le pouvoir d'esquive extraordinaire. Si son souffle est inefficace contre la plupart de ses adversaires, il ajustera sa stratégie en conséquence ou prendra la fuite.

SOUFFLER OU NE PAS SOUFFLER ?

Le souffle est l'attaque la plus redoutable du dragon, mais ce n'est pas toujours la plus efficace. Selon les adversaires et les circonstances, il ne constitue donc pas systématiquement la meilleure des alternatives.



Les principales différences qui existent entre le souffle et la somme d'attaques au corps à corps sont les suivantes : les dégâts infligés au corps à corps sont plus ou moins fixes alors que les dégâts infligés par le souffle dépendent du nombre de créatures prises dans la zone d'effet.

Un dragon de taille C inflige environ 150 points de dégâts à l'aide d'une attaque à outrance, mais il peut les répartir entre une et six cibles. Un dracosire d'argent de taille C inflige en moyenne 108 points de dégâts à l'aide de son souffle de givre, que la zone d'effet de son cône de 21 mètres de long couvre une ou dix cibles. S'il prend dix cibles, il a le potentiel d'infliger 1 080 points de dégâts (réduits par les possibilités de jet de sauvegarde et d'esquive totale) et a le temps de se déplacer, que ce soit pour se repositionner ou pour prendre son envol.

A priori, cette différence explique que le dragon a généralement plus intérêt à souffler qu'à porter des attaques au corps à corps quand il est confronté à plus d'adversaires qu'il n'a d'armes naturelles. Confronté à une vingtaine de miliciens, un dragon rouge de taille G crachera sans doute des flammes pour les réduire en cendres plutôt que de passer 4 rounds à les tuer à coups d'attaques au corps à corps (du moins, si toutes sont couronnées de succès). Évidemment, le fait que le souffle soit plus efficace ne signifie pas forcément qu'il soit préférable. Ainsi, un dragon maléfique qui n'a pas de souci à se faire face aux piques ordinaires des miliciens souhaitera peut-être jouer avec sa nourriture pendant quelques rounds.

Si le dragon n'a qu'une action simple, le souffle est sans doute plus intéressant qu'une simple attaque au corps à corps. Même s'il est impossible de viser plus d'un adversaire, le souffle infligera en moyenne davantage de dégâts qu'une morsure. Cette alternative n'est discutable que si la cible est un roublard, un moine ou quelque autre personnage doté de l'esquive totale. Dans ce cas, le souffle ne vaut guère mieux que la morsure, et le dragon préfèrera sans doute porter un coup. Si la cible dispose de l'esquive extraordinaire, alors il n'y a même plus de question à se poser, il faut frapper.

Si le dragon peut prendre plusieurs adversaires dans la zone d'effet de son souffle, inutile de tergiverser ; le souffle inflige toujours plus de dégâts qu'une morsure.

Quand il a le choix entre son souffle et une attaque à outrance contre un ou plusieurs adversaires, il est plus difficile de prendre une décision. Pour un dragon de taille M ou inférieure, le souffle est sans doute la meilleure alternative. Pour un dragon de taille supérieure, ce choix dépend essentiellement du nombre d'adversaire qu'il peut prendre dans la zone d'effet de son souffle. Si celle-ci n'en inclut qu'un, il lui infligera sans doute plus de dégâts à l'aide d'une attaque à outrance. S'il peut prendre plusieurs adversaires, le souffle est une meilleure alternative.

Le souffle constitue généralement une meilleure option qu'un sort infligeant des dégâts. Le DD de sauvegarde du souffle d'un grand dracosire est de 10 à 15 points supérieur au DD de sauvegarde de ses sorts de plus haut niveau et les dégâts infligés sont potentiellement plus intéressants. Un grand dracosire de bronze qui lance *boule de feu à retardement* inflige 19d6 points de dégâts (DD 25). Il a donc intérêt à se tourner vers son souffle (24d6 points de dégâts, DD 37). Un roublard de niveau 20 a une chance de rater son jet de sauvegarde contre le souffle du monstre, mais il le réussira assurément contre la *boule de feu à retardement*.

Cependant, toute cette logique perd son sens si le dragon est confronté à des ennemis préparés, surtout s'ils savent de quelle espèce il relève. Si un lanceur de sorts jette *protection contre les énergies destructives* sur le groupe, le souffle perd de son intérêt. Cependant,

Souffles en forme de cône

tout dépend là encore des circonstances. Si le dragon use d'Attaque en vol pour faire du rase-mottes au-dessus de ses ennemis tout en restant hors de portée, deux ou trois souffles permettront assurément de se débarrasser de la plupart des sorts de *protection contre les énergies destructives* de ses adversaires.

Quand ses ennemis sont protégés magiquement, les sorts constituent une alternative intéressante. Les aventuriers confrontés à un grand dracosire blanc seront certainement protégés contre le froid, mais ils ne s'attendront peut-être pas à un *éclair multiple*. Souvent, le DD de sauvegarde réduit l'efficacité des sorts d'un dragon en comparaison de son souffle. Le monstre a donc intérêt à user de sorts pour modifier les conditions du combat à son avantage, comme l'aborde la partie *Dragons lanceurs de sorts*, ci-dessous.

FORMES D'ATTAQUES SPÉCIALES

Comparées à l'efficacité de son souffle, les attaques de corps à corps spéciales (balayage de queue et écrasement) d'un dragon de taille TG ou supérieure sont presque insignifiantes, mais elles n'en restent pas moins dangereuses pour ceux qui les subissent de plein fouet. Les deux tactiques sont employées par les dragons confiants en leur victoire, voire trop sûrs d'eux, ce qui n'est pas forcément le cas des spécimens les plus prudents. Le balayage de queue, en particulier, est souvent comparé à la façon dont un chat joue avec une souris. Le balayage de queue et l'écrasement sont des attaques de corps à corps de zone.

Balayage de queue. Quand il effectue un balayage de queue, le dragon choisit la moitié de la zone qu'il menace à l'aide de son attaque de queue, un demi-cercle d'un rayon de 9 mètres s'il est de taille Gig et de 12 mètres s'il est de taille C (et plus encore pour certaines espèces pourvues d'une longue queue, comme le dragon blanc ou d'or). Toutes les créatures prises dans la zone subissent des dégâts si elles font au moins quatre catégories de taille de moins que le dragon (taille P ou inférieure pour un dragon de taille Gig, taille M ou inférieure pour un dragon de taille C). Les créatures affectées subissent les dégâts de balayage de queue du dragon (ce qui inclut 1,5 fois son bonus de Force), ou la moitié de ceux-ci si elles réussissent un jet de Réflexes contre un DD égal à celui du souffle du monstre. Lancez les dégâts de balayage de queue et appliquez le résultat (ou la moitié de celui-ci) à toutes les cibles.

Deux dons, décrits dans la section suivante de ce chapitre, bonifient le balayage de queue des dragons. Balayage circulaire permet au dragon d'affecter un cercle et non un demi-cercle, alors que Renversement caudal renverse les personnages qui ratent leur jet de sauvegarde.

Écrasement. L'attaque d'écrasement peut être redoutable, notamment en raison de l'effet d'immobilisation. Pour effectuer une attaque d'écrasement, conformez-vous aux étapes qui suivent.

1) Si le dragon est au sol au moment où débute l'attaque, il effectue un test de Saut. Il doit s'élever à une distance suffisante pour retomber sur les créatures qu'il souhaite écraser.

La Table 2–2 dévoile le DD du test de Saut d'un dragon doté d'une vitesse de déplacement au sol de 12 ou 18 mètres pour atteindre la hauteur nécessaire, qu'il s'agisse d'un saut avec ou sans élan.

Si le dragon vole, il n'a pas besoin d'effectuer de test de Saut et atterrit tout simplement sur l'adversaire qu'il souhaite écraser.

2) Déterminez le nombre de créatures situées dans la zone ciblée. L'attaque d'écrasement affecte toutes celles qui se trouvent entièrement prises dans l'espace occupé du dragon (4,50 mètres pour un dragon de taille TG, 6 mètres pour un dragon de taille Gig et 9 mètres pour un dragon de taille C).

Le balayage de queue de ce dragon d'or de taille C disperse ces hobgobelins aux quatre vents.

3) Après l'atterrissage du dragon, toutes les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes contre un DD égal à celui du souffle du monstre. En cas de réussite, elles ne subissent que la moitié des dégâts de l'écrasement. Elles restent dans leur espace occupé. Comme le dragon fait au moins trois catégories de taille de plus qu'elles, elles peuvent se trouver dans le même espace occupé que lui. En cas d'échec, elles subissent la totalité des dégâts et sont immobilisées. Effectuez un unique jet de dégâts et appliquez le résultat (ou la moitié de celui-ci) aux créatures concernées.

Les personnages immobilisés sont dans l'incapacité de bouger. Ils subissent un malus de –4 à la CA contre tous les adversaires autres que le dragon, mais ils ne sont pas sans défense.

4) À son tour de jeu, une créature immobilisée peut tenter de se dégager. Le personnage qui réussit un test de lutte (attaque de corps à corps) ou d'Évasion (action

Illus. de S. Tappin

Table 2–2 : DD des tests de Saut pour l'écrasement

Taille de la cible	Hauteur minimale	VD 12 m		VD 18 m	
		Sans élan	Avec élan	Sans élan	Avec élan
P	1,20 m	18	14	10	10
M*	2,40 m	34	26	26	18
G**	4,80 m	90	50	58	34

simple) opposé n'est plus immobilisé mais poursuit la lutte avec le monstre. S'il réussit deux tests de lutte opposés contre le dragon, il parvient à se dégager totalement de la prise.

5) Lors de son tour de jeu suivant, le dragon peut choisir de poursuivre l'immobilisation ou de relâcher ses victimes. S'il tente de maintenir l'immobilisation, il effectue un unique test de lutte opposé contre ses victimes. Les créatures qui l'emportent ne subissent pas de dégâts, mais les autres subissent les dégâts d'écrasement. Si le dragon décide de ne pas poursuivre l'immobilisation, il agit normalement, sans se soucier des créatures qui partagent son espace occupé (car elles font au moins trois catégories de taille de moins que lui).

Dragons lanceurs de sorts

Les attaques physiques des dragons sont plus efficaces que leurs sorts, ce qui traduit à la fois les limites de leurs facultés magiques et la valeur de leurs talents de combattants. En général, un dragon lance des sorts comme un ensorceleur de cinq à huit niveaux de moins que son facteur de puissance. Du coup, les facultés de lanceur de sorts des dragons ne sont pas au niveau de celles des personnages qu'ils sont amenés à combattre. Cela signifie entre autres choses que les sorts offensifs d'un dragon sont rarement efficaces au combat contre des adversaires de sa puissance, alors qu'ils conviennent sans doute à la perfection pour terroriser les villageois du coin. De plus, les personnages dotés d'un niveau égal au FP d'un dragon n'auront guère de mal à vaincre le DD de sauvegarde de ses sorts. Le dragon doit donc profiter de ses sorts pour modifier les conditions du combat en sa faveur et non pour viser des personnages qui réussiront leur jet de sauvegarde la plupart du temps.

Dissipation de la magie est un bon moyen de priver les personnages des protections magiques dont ils ont pris soin de s'affubler avant de partir au combat. Malheureusement, le fossé existant entre le niveau de lanceur de sorts du dragon et celui de ses adversaires rend l'opération hasardeuse. Le sort *souffle dissipant* (cf. page 80) est sans doute une meilleure alternative que *dissipation de la magie*. En effet, il permet au monstre de souffler et d'effectuer une tentative de dissipation à cible contre toutes les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde contre le souffle. Le test de niveau de lanceur de sorts du dragon reste délicat, mais il a plus de chances de dissiper une partie des protections de ses adversaires. Chaque test de dissipation réussi est donc un avantage de plus pour le dragon.

Le dragon peut également altérer son environnement en sa faveur. Avec tous les pouvoirs spéciaux et immunités dont il dispose, il peut aisément créer des conditions qui gênent ses adversaires sans lui faire obstacle, du moins pas trop.

En ce sens, la perception aveugle du dragon est certainement son plus gros atout. En effet, elle lui confère un avantage énorme par rapport aux personnages qui n'ont que la vue (qu'il s'agisse de la vue normale ou de la vision dans le noir) et un dragon malin en profitera pour lancer des sorts entravant la vue de ses adversaires, comme *ténèbres profondes*. Certes, les dragons aiment lire l'expression de désarroi qui se dessine sur le visage de leurs ennemis, et ils souhaitent être visibles pour les terrifier, mais sur un combat difficile, le simple fait de faire peser une chape de ténèbres sur le champ de bataille équivaut à bénéficier d'*invisibilité suprême*.

Même un sort mineur, comme *brume de dissimulation* ou *nappe de brouillard*, gêne les adversaires du dragon sans entraver sa perception aveugle et lui offre donc un avantage de taille. D'autres sorts de brouillard, comme *nuage nauséabond*, *brume mortelle* et *nuage incendiaire*, en rajoutent une couche en infligeant en plus des dégâts (ou en provoquant une nausée).

Brouillard dense limite la mobilité des adversaires du dragon tout en lui conférant un camouflage. Naturellement, les dragons noirs font grand usage de *brume acide* en raison de leur immunité contre l'acide.

L'immunité contre une énergie destructive du dragon fonctionne donc à merveille conjointement avec ses facultés magiques. Un dragon rouge, d'airain ou d'or peut aisément attaquer au travers d'un *mur de feu*, ne subissant pas le moindre désagrément, tout en forçant ses adversaires à entrer en contact avec les flammes pour l'atteindre. Ce genre de tactique permet également d'affaiblir les sorts de *protection contre les énergies destructives* qui protègent les adversaires du dragon.

Mais le meilleur moyen d'altérer les conditions de l'affrontement est certainement le sort *zone d'antimagie*. La plupart des dragons évoluent parfaitement bien au sein d'une telle zone, mais le sacrifice de leur souffle est un choix difficile. L'attaque à outrance d'un dragon contre un personnage dépourvu de protections magiques est tout simplement dévastatrice. Du reste, la protection qu'offre la zone vaut la perte de ses sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels (ce qui inclut souffle et réduction des dégâts). Les dragons ont recours à cette tactique quand ils sont confrontés à des adversaires préparés et susceptibles d'exploiter leur vulnérabilité à une énergie destructive.

Évidemment, la façon la plus directe de se donner un avantage au combat est de se lancer des sorts visant à augmenter ses caractéristiques. *Force de taureau* et *endurance de l'ours* constituent de bons choix. Nombre de dragons apprécient également *grâce féline*, qui augmente leur valeur de Dextérité de +4, et donc leur CA et leurs jets de Réflexes de +2. Enfin, *splendeur de l'aigle* donne un coup de fouet au DD de sauvegarde des sorts et pouvoirs magiques du dragon. En outre, il devient plus difficile de résister à sa présence terrifiante.

Les dragons aiment *rapidité*, et pas simplement pour l'attaque supplémentaire (la sixième !) qu'il leur confère quand ils portent une attaque à outrance. Le bonus de +1 aux jets passera souvent en Attaque en puissance car les dragons ont rarement du mal à toucher leurs adversaires. Un bonus de +1 à la CA est toujours le bienvenu et l'augmentation de la vitesse de déplacement de 9 mètres lui permet de distancer ses adversaires si besoin est.

Les dragons qui ont accès à la liste de sorts de prêtre (ce qui inclut les dragons bleus et rouges, mais également tous les dragons métalliques) apprennent toujours des *soins* et *guérison suprême* si possible. Que le dragon recouvre soudainement plus de 100 points de vie, et vous verrez assurément les sourires confiants de vos joueurs disparaître aussitôt !

Aussi étrange que cela puisse paraître, les dragons apprennent parfois *vol* et se le lancent avant d'entamer le combat. En effet, si

cela réduit leur vitesse de déplacement en vol, cela a également pour effet d'améliorer leur manœuvrabilité. Cela est d'autant plus vrai quand ils sont confrontés à des adversaires volants, et il est alors légitime qu'ils veuillent pouvoir virer en un clin d'œil. Cependant, d'autres dragons se tournent également vers les dons améliorant leur manœuvrabilité.

DONS DRACONIQUES

En plus des dons généraux (comme ceux qui sont détaillés dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*), cet ouvrage présente un nouveau type de don, le don de métasouffle. Il renferme également des informations concernant les dons épiques (issus du guide des *Campagnes Légendaires*) et les dons monstrueux (tirés du *Guide des Personnages Monstrueux*).

DONS ÉPIQUES

Ces dons sont proposés aux personnage de niveau 21 ou plus. Les vieux dragons et leurs aînés ont également le droit d'en choisir, même s'ils sont dépourvus de niveaux de classe. Quelques dons épiques, particulièrement utiles pour les dragons, sont présentés ci-dessous. Pour plus de détails, reportez-vous au guide des *Campagnes Légendaires*.

DONS DE MÉTASOUFFLE

Les dragons (et autres créatures) apprennent à contrôler leur souffle de manière à générer différents effets, tantôt subtils, tantôt directs. Pour choisir un tel don, la créature doit disposer d'un souffle dont la fréquence d'utilisation est exprimée en cycle de rounds. Ainsi, un molosse satanique (capable de souffler 1 fois tous les 2d4 rounds) a le droit de prendre des dons de métasouffle, ce qui n'est pas le cas du béhir (souffle utilisable 1 fois par minute).

Effets d'un don de métasouffle. Un souffle profitant d'un tel don fonctionne de manière habituelle, à moins que le don n'en change certains aspects.

Pour utiliser ce type de don, le dragon doit fournir un effet à la fois mental et physique, ce qui a pour effet d'augmenter le laps de temps séparant l'utilisation de deux souffles. Normalement, un dragon qui vient de souffler doit patienter 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser cette forme d'attaque. Le fait d'utiliser un don de métasouffle augmente ce laps de temps de 1 round, voire plus. Par exemple, si un dragon utilise un souffle agrandi, il lui patienter pendant 1d4+1 rounds avant de pouvoir utiliser de nouveau cette attaque.

Dons de métasouffle multiples. Un dragon a le droit d'utiliser plusieurs dons de métasouffle dans le cadre d'une même attaque de souffle. Il lui faut alors attendre d'autant plus avant de pouvoir réutiliser cette attaque. Par exemple, si un dragon use de Souffle agrandi et de Quintessence des souffles en même temps, il lui faut patienter 1d4+4 rounds avant de pouvoir utiliser une nouvelle fois cette forme d'attaque.

Un dragon peut également utiliser plusieurs fois un même don de métasouffle dans le cadre d'une seule et même attaque. Parfois, cela n'a aucun effet supplémentaire. Le reste du temps, ces effets sont cumulatifs. Appliquez l'effet du don une fois par application de celui-ci aux valeurs de base du souffle et cumulez le temps supplémentaire devant séparer le souffle actuel du suivant. Par exemple, un dragon de taille P pourvu d'un souffle en forme de ligne peut utiliser Souffle agrandi à deux reprises dans le cadre d'une même attaque. Comme la longueur de la ligne de base s'élève à 12 mètres, elle fait désormais 24 mètres de long (6 mètres supplémentaires par application du don). Notre dragon doit maintenant patienter 1d4+2 rounds avant de pouvoir réutiliser son souffle.

Quand un don de métasouffle est cumulable avec lui-même, cela est précisé dans la rubrique *Spécial* de sa description.

DONS MONSTRUEUX

Les dons de cette catégorie ont pour condition une forme ou un pouvoir « monstrueux ». Humanoïdes et animaux n'ont pas accès aux formes et aux pouvoirs monstrueux, qui incluent des membres supplémentaires ou inhabituels, ainsi que des pouvoirs surnaturels ou magiques. Avec l'aval du MD, un joueur peut choisir un tel don si son personnage a fait l'acquisition d'un pouvoir inhabituel via quelque transformation ou classe de prestige. Pour plus d'exemples de dons monstrueux, reportez-vous au *Guide des Personnages Monstrueux*.

DESCRIPTION DES DONS

Vous trouverez ci-dessous la description des dons répertoriés au sein de la Table 2–3.

ASCENSION EN PUISSANCE [GÉNÉRAL]

Si le dragon vole en ligne de droite, il peut prendre de l'altitude beaucoup plus facilement.

Conditions. For 15, vitesse de déplacement en vol (manœuvrabilité moyenne).

Avantage. Quand il vole en ligne droite, le dragon peut gagner de l'altitude tout en évoluant à sa vitesse de déplacement normale.

Spécial. Sans ce don, le dragon évolue à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle pour gagner de l'altitude (cf. *Déplacement tactique aérien*, page 20 du *Guide du Maître*).

ATTAQUE EN VOL AVANCÉE [GÉNÉRAL]

Le dragon est capable de porter des attaques en vol et de s'éloigner rapidement.

Conditions. Vitesse de déplacement en vol de 27 mètres, Attaque en vol, Virage sur l'aile ou Vol stationnaire.

Avantage. Lorsqu'il vole et réalise une action d'attaque, le dragon peut se déplacer avant et après l'attaque, du moins si la distance ainsi parcourue n'excède pas sa vitesse de déplacement en vol. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des créatures prises pour cible lors du round d'utilisation du don.

BALAYAGE CIRCULAIRE [MONSTRUEUX]

Le dragon est capable de donner un coup circulaire à l'aide de sa queue.

Condition. Balayage de queue.

Avantage. Le pouvoir de balayage de queue du dragon affecte un cercle dont le rayon est égal à l'allonge de sa queue.

Normal. Sans ce don, le pouvoir de balayage de queue du dragon affecte un demi-cercle.

CAPTURE AVANCÉE [GÉNÉRAL]

Le dragon est capable d'agripper plus fermement ses ennemis à l'aide de l'une de ses attaques naturelles.

Conditions. For 17, Capture.

Avantage. Quand il agrippe un adversaire à l'aide du membre qui a porté l'attaque, le dragon ne subit qu'un malus de –10 aux tests de lutte pour maintenir sa prise.

Normal. Sans ce don, le dragon subit un malus de –20 aux tests de lutte visant à maintenir sa prise à l'aide d'un seul et unique membre.

CAPTURE ET ENGLOUTISSEMENT [MONSTRUEUX]

Le dragon est capable d'engloutir une cible agrippée à l'aide de son attaque de morsure.

Conditions. Con 19, dragon, Capture, Science de la capture, taille TG ou supérieure.

Avantage. Si le dragon débute son tour de jeu avec une créature dans la gueule, il a droit à un nouveau test de lutte (comme s'il tentait d'immobiliser sa proie). En cas de succès, son adversaire subit les dégâts de morsure et est englouti.

Une proie engloutie est agrippée, ce qui n'est pas le cas de son assaillant. Elle peut tenter de s'extraire des entrailles de la créature à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante (les dégâts nécessaires sont indiqués ci-dessous) ou en remportant un test de lutte. Dans ce cas, elle remonte dans la gueule. Les dégâts que la proie inflige à la cavité stomacale sont déduits du total de points de vie du prédateur. Si la victime parvient à s'extraire à l'aide de son arme, les muscles stomacaux du monstre se contractent aussitôt pour refermer le trou, si bien qu'une autre proie avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour en sortir. Une proie engloutie subit des dégâts à chaque round, comme le montre la table ci-dessous.

Taille du dragon	Taille max. de la créature engloutie[1]	Dégâts physiques[2]	Dégâts d'énergie destructive[3]
Très grande (TG)	Moyenne (M)	1d8	2d8
Gigantesque (Gig)	Grande (G)	2d6	4d6
Colossale (C)	Très grande (TG)	2d8	4d8

1 Taille maximale de la créature engloutie. L'estomac du dragon peut renfermer jusqu'à deux créatures de cette taille ; les créatures plus petites comptent pour un quart.

2 Une créature engloutie subit des dégâts contondants à chaque round passé dans le ventre du dragon.

3 Une créature engloutie subit des dégâts d'énergie destructive à chaque round passé dans le ventre du dragon. Leur type est le même que celui du souffle du dragon.

CHARGE SANGUINAIRE [ÉPIQUE]

Le dragon peut charger et effectuer une attaque à outrance.

Condition. Science de l'initiative.

Avantage. S'il charge un ennemi au cours du premier round de combat (ou du round de surprise, s'il a le droit d'agir), le dragon est capable de porter une attaque à outrance à son adversaire.

Normal. Sans ce don, on ne peut porter qu'une seule attaque quand on charge.

CONSTRICTION CAUDALE [MONSTRUEUX]

Le dragon peut réaliser des attaques de constriction en usant de sa queue.

Conditions. Dragon, Capture, Science de la capture.

Avantage. Le dragon peut agripper un adversaire et user de constriction s'il lui porte une attaque de queue. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'une attaque de capture, si ce n'est qu'il est possible de l'utiliser contre une créature dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne.

Si le dragon parvient à agripper son adversaire à l'aide de sa queue, il lui inflige des dégâts contondants égaux à ses dégâts de queue auxquels on ajoute 1,5 fois son modificateur de Force. Chaque round durant lequel le dragon maintient sa prise, il inflige automatiquement des dégâts de constriction.

Tant que le dragon use de constriction à l'aide de sa queue, il lui est impossible de porter des attaques de queue ou d'user du pouvoir de balayage de queue.

CONTRE-ASSAUT [GÉNÉRAL]

Le dragon peut empêcher ses adversaires de pénétrer dans le rayon de son allonge.

Conditions. Allonge naturelle de 3 mètres ou plus, taille G ou supérieure.

Avantage. Quand le dragon effectue une attaque d'opportunité contre un adversaire qui se déplace au sein de son espace contrôlé, il peut l'obliger à retourner dans la case de 1,50 mètre où il se trouvait avant qu'il ne provoque l'attaque d'opportunité. Une fois l'attaque d'opportunité réalisée, effectuez un test de Force opposé contre l'adversaire. Le dragon bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie de taille supérieure à celle de son opposant, mais également d'un bonus de 1 tous les 5 points de dégâts infligés par l'attaque d'opportunité. En cas de succès, l'adversaire est repoussé de 1,50 mètre vers l'espace qu'il vient de quitter. Il ne peut alors plus se déplacer pour le round.

COUP RAPIDE [MONSTRUEUX]

Le dragon peut attaquer plus d'une fois à l'aide d'une arme naturelle.

Conditions. Dex 9, une ou plusieurs paires d'armes naturelles, type aberration, créature magique, dragon, élémentaire ou plante, bonus de base à l'attaque +10.

Avantage. Si le dragon possède une paire d'armes naturelles, comme deux griffes, deux ailes ou deux coups, il est capable de porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'une de celles-ci, mais en tenant compte d'un malus de –5. Les créatures pourvues de nombreux membres peuvent également prendre ce don. C'est le cas, par exemple, d'un monstre pourvu de trois bras et de trois attaques de griffes.

Normal. Sans ce don, le dragon n'attaque qu'une seule fois avec chacune de ses armes naturelles.

Spécial. On peut choisir ce don une fois par paire d'armes naturelles. Par exemple, un dragon véritable de taille G a une attaque de morsure, deux de griffes, deux d'ailes et une de queue. Il lui est donc possible de le prendre deux fois, pour les griffes et pour les ailes.

CRITIQUE ANÉANTISSANT [ÉPIQUE]

Choisissez une arme de corps à corps, comme les griffes ou la morsure. Le dragon inflige encore plus de dégâts avec cette arme quand elle porte un coup critique.

Conditions. For 23, Arme de prédilection (arme choisie), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (arme choisie), Succession d'enchaînements.

Avantage. Quand il utilise l'arme choisie, le dragon inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires s'il réalise un coup critique. Si le facteur de critique de l'arme est de x3, ajoutez plutôt 2d6 points de dégâts supplémentaires. Enfin, si le facteur de critique est de x4, les dégâts supplémentaires s'élèvent à 3d6 points. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.

Spécial. Il est possible de le choisir plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

TABLE 2–3 : DONS DRACONIQUES

Dons généraux	Conditions	Avantage
Ascension en puissance	For 15, vitesse de déplacement en vol (manœuvrabilité moyenne)	Gagne de l'altitude sans perdre de la vitesse
Attaque en vol avancée	Vitesse de déplacement en vol de 27 mètres, Attaque en vol, Virage sur l'aile ou Vol stationnaire	Se déplace avant et après avoir attaqué
Contre-assaut	Allonge naturelle de 3 mètres ou plus, taille G ou supérieure	Repousse les adversaires s'approchant
Piqué en puissance	For 15, vitesse de déplacement en vol (manœuvrabilité moyenne)	Renverse la cible et lui inflige des dégâts supplémentaires
Science de la manœuvrabilité	Vitesse de déplacement en vol de 45 mètres, Virage sur l'aile ou Vol stationnaire	La manœuvrabilité augmente d'un cran
Dons épiques		
Charge sanguinaire	Science de l'initiative	Effectue une attaque à outrance après avoir chargé
Critique anéantissant	For 23, Arme de prédilection (arme choisie), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (arme choisie), Succession d'enchaînements	Inflige des dégâts supplémentaires en cas de coup critique
Critique dévastateur	For 25, Arme de prédilection (arme choisie), Attaque en puissance, Critique anéantissant (arme choisie), Enchaînement, Science du critique (arme choisie), Succession d'enchaînements	En cas de coup critique, l'adversaire doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de mourir
Guérison accélérée	Con 25	Le pouvoir de guérison accélérée augmente de +3
Incantation menacée	Attaques réflexes	Les lanceurs de sorts situés dans l'espace contrôlé du dragon ont du mal à jeter des sorts sur la défensive
Réflexes épiques	—	+4 aux jets de Réflexes
Science de l'emplacement de sort	Faculté de lancer des sorts du niveau de sort maximum normal dans une classe de lanceur de sorts au moins	Gagne un emplacement de sort supplémentaire
Vigueur épique	—	+4 aux jets de Vigueur
Volonté épique	—	+4 aux jets de Volonté

CRITIQUE DÉVASTATEUR [ÉPIQUE]

Choisissez un type d'arme de corps à corps, comme les griffes ou la morsure. Quand le dragon use de cette arme, il est capable de terrasser un ennemi d'un seul coup.

Conditions. For 25, Arme de prédilection (arme choisie), Attaque en puissance, Critique anéantissant (arme choisie), Enchaînement, Science du critique (arme choisie), Succession d'enchaînements.

Avantage. Quand le dragon porte un coup critique à l'aide de l'arme choisie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + 1/2 DV + niveau global + modificateur de Force), sous peine de périr sur-le-champ. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

ENDURANCE AUX COUPS [MONSTRUEUX]

Le dragon amoindrit les effets des coups qu'il reçoit.

Conditions. Con 19, type dragon, Robustesse.

Avantage. Le dragon gagne une réduction des dégâts (2/–). Celle-ci est cumulable avec quelque réduction des dégâts issue d'une autre source. Ce pouvoir ne saurait réduire les dégâts d'une attaque en dessous de zéro.

ÉVENTRATION [MONSTRUEUX]

Le dragon est capable d'éventrer ses adversaires à l'aide de ses griffes.

Conditions. Deux griffes, For 13, Attaque en puissance, Capture, taille TG ou supérieure.

Avantage. Si le dragon frappe un même adversaire à l'aide de deux attaques de griffes, il lui inflige automatiquement des dégâts correspondant à deux attaques de griffes plus 1,5 fois son bonus de Force. On ne peut agripper un adversaire tout en l'éventrant.

FOCALISEUR INTÉGRÉ [MONSTRUEUX]

Le dragon peut incruster dans son corps les focaliseurs dont il a besoin pour lancer des sorts.

Conditions. Con 13, type dragon, faculté de lancer des sorts.

Avantage. Le dragon a la faculté d'enchâsser sous sa peau ou sa carapace le focaliseur d'un sort qu'il connaît et de l'utiliser chaque fois qu'il en a besoin. Il peut ainsi se pourvoir d'un nombre de focaliseurs égal à sa valeur de Constitution.

Spécial. La valeur totale des focaliseurs précieux qu'un dragon cache sous ses écailles doit être comptée dans le calcul de son trésor.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE [ÉPIQUE]

Les blessures du dragon se referment très rapidement.

Condition. Con 25.

Avantage. Le dragon bénéficie de guérison accélérée (3). S'il en bénéficiait déjà, celle-ci augmente de 3 points. L'avantage procuré par ce don n'est pas cumulable avec une guérison accélérée octroyée par des objets magiques ou des effets magiques temporaires.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets sont alors cumulatifs.

Dons de métasouffle

Quintessence des souffles	Con 17, souffle	Maximise les variables numériques et aléatoires du souffle
Souffle agrandi	Con 13, souffle	La longueur du souffle augmente de 50 %
Souffle façonné	Con 13, souffle, taille P ou supérieure	Le souffle prend la forme d'une ligne ou d'un cône
Souffle étendu	Con 13, souffle, Souffle façonné, taille P ou supérieure	Le souffle prend la forme d'une étendue
Souffle étendu augmenté	Con 15, souffle, Souffle étendu, Souffle façonné, taille P ou supérieure	Le souffle prend la forme d'une étendue utilisable à distance
Souffle scindé	Con 13, souffle, Souffle façonné, taille P ou supérieure	Divise le souffle en deux attaques
Souffle intensifié	Con 13, souffle	Augmente le DD de sauvegarde du souffle
Souffle rapide	Con 19, souffle	Utilise le souffle au prix d'une action libre
Souffle rétabli	Con 17, souffle	Utilise le souvent plus souvent
Souffle tenace	Con 13, souffle	Le souffle inflige des dégâts supplémentaires 1 round plus tard
Souffle persistant	Con 13, souffle, Souffle tenace	Le souffle prend la forme d'un nuage persistant pendant 1 round

Dons monstrueux

Attaques multiples*	Au moins trois armes naturelles	Malus aux attaques secondaires réduit de –2
Science des attaques multiples	Au moins trois armes naturelles, Attaques multiples	Pas de malus aux attaques secondaires
Balayage circulaire	Balayage de queue	Le balayage de queue affecte un cercle, et non un demi-cercle
Capture*	Taille TG	Agrippe des adversaires de taille inférieure
Capture avancée	For 17, Capture	Malus pour maintenir sa prise réduit à –10
Capture et engloutissement	Con 19, dragon, Capture, Science de la capture, taille TG ou supérieure.	Engloutit un adversaire porté à la gueule
Constriction caudale	Dragon, Capture, Science de la capture	Saisit un adversaire à l'aide de la queue, inflige des dégâts de queue supplémentaires
Éventration	Deux griffes, For 13, Attaque en puissance, Capture, taille TG ou supérieure	Les attaques de griffes infligent des dégâts supplémentaires
Science de la capture	Capture	Utilise Capture contre des adversaires de plus grande taille
Coup rapide	Dex 9, une ou plusieurs paires d'armes naturelles, type aberration, créature magique, dragon, élémentaire ou plante, bonus de base à l'attaque +10	Effectue une attaque naturelle supplémentaire avec un malus de –5
Science du coup rapide	Dex 9, une ou plusieurs paires d'armes naturelles, type aberration, créature magique, dragon, élémentaire ou plante, bonus de base à l'attaque +15, Coup rapide	Effectue plusieurs attaques naturelles supplémentaires avec un malus de –5 cumulatif
Endurance aux coups	Con 13, type dragon, Robustesse	Gagne une réduction des dégâts (2/–)
Focaliseur intégré	Con 13, type dragon, faculté de lancer des sorts	Un focaliseur fait partie intégrante du dragon
Onde de choc	For 13, dragon, taille G ou supérieure, Attaque en puissance	Renverse les adversaires en frappant le sol à l'aide de la queue
Présence terrifiante éveillée	Cha 11, type dragon	Gagne le pouvoir de présence terrifiante
Renversement caudal	Balayage de queue	Le balayage de queue renverse les adversaires
Résistance à la magie éveillée	Con 13, type dragon	Gagne le pouvoir de résistance à la magie
Savoir draconique	Int 19, dragon véritable, 3 compétences de Connaissances	Pouvoir semblable à savoir bardique
Tornade ailée	For 13, dragon, vitesse de déplacement en vol de 6 mètres, Attaque en puissance, Vol stationnaire, taille G ou supérieure	Utilise les ailes pour créer un effet de vent contre les adversaires
Vitesse supérieure	For 13, type dragon	VD en vol +6 m, autres déplacements +3 m
Vulnérabilité amoindrie	Vulnérabilité à une énergie destructive, Volonté de fer	Réduit une vulnérabilité à un type d'énergie destructive
Vulnérabilité annulée	Vulnérabilité à une énergie destructive, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie	Annule une vulnérabilité à une énergie destructive

* Les dons Attaques multiples et Capture apparaissent ici parce qu'ils constituent des conditions pour d'autres dons. Leur description figure dans le *Manuel des Monstres*.

INCANTATION MENACÉE [ÉPIQUE]

Les lanceurs de sorts situés dans l'espace contrôlé du dragon éprouvent les pires difficultés du monde à lancer des sorts sur la défensive.

Condition. Attaques réflexes.

Avantage. Tout lanceur de sort se trouvant au corps à corps et dans l'espace contrôlé du dragon provoque une attaque d'opportunité s'il tente de jeter un sort sur la défensive.

Le dragon bénéficie en plus d'un bonus de +4 à ce jet d'attaque.

ONDE DE CHOC [MONSTRUEUX]

Le dragon peut frapper le sol de sa queue avec une telle force qu'il en renverse ses adversaires.

Conditions. For 13, dragon, taille G ou supérieure, Attaque en puissance.

Avantage. Au prix d'une action complexe, le dragon peut frapper une surface solide à l'aide de sa queue et ainsi créer une onde de choc naissant dans son espace contrôlé pour se poursuivre sur un nombre de mètres égal à 1,5 × ses dés de vie raciaux. Réalisez une attaque de bousculade en n'effectuant qu'un jet, quel que soit le nombre de créatures présentes dans la zone. Chaque cible doit alors jouer un test de Force et le comparer au résultat du jet. Celles qui échouent ce test opposé sont renversées.

Spécial. Structures et objets non portés situés au moins partiellement dans la zone de l'onde de choc subissent un nombre de points de dégâts égal à 1d6 + bonus de Force du dragon.

PIQUÉ EN PUISSANCE [GÉNÉRAL]

Le dragon peut fondre sur ses adversaires depuis les cieux.

Conditions. For 15, vitesse de déplacement en vol (manœuvrabilité moyenne).

Avantage. Quand il vole, le dragon peut plonger et fondre sur un adversaire pour lui infliger des dégâts supplémentaires. Il lui faut alors entreprendre une action simple et il ne peut affecter que les ennemis d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne. Le dragon réalise une attaque de renversement, mais son adversaire n'a pas le droit de l'éviter. Si la cible est bel et bien renversée, le dragon peut lui porter une attaque de coup supplémentaire, infligeant alors les dégâts indiqués ci-dessous, auquel on ajoute 1,5 fois son bonus de Force (arrondir à l'entier inférieur). Cette attaque bénéficie de l'habituel bonus de +4 visant les adversaires à terre.

Taille	Dégâts de Piqué en puissance
Infime (I)	1d2
Minuscule (Min)	1d3
Très petite (TP)	1d4
Petite (P)	1d6
Moyenne (M)	1d6
Grande (G)	1d8
Très grande (TG)	2d6
Gigantesque (Gig)	2d8
Colossale (C)	4d6

Normal. Sans ce don, le dragon ne peut attaquer qu'à l'aide d'une seule arme naturelle et n'a aucune chance de renverser son adversaire.

Spécial. Si le dragon manque sa tentative de renversement et est victime d'un croc-en-jambe, c'est lui qui est renversé et il s'inflige les dégâts de coup.

PRÉSENCE TERRIFIANTE ÉVEILLÉE [MONSTRUEUX]

Le dragon acquiert le pouvoir de présence terrifiante.

Conditions. Cha 11, type dragon.

Avantage. Le dragon gagne le pouvoir de présence terrifiante dans un rayon de 1,50 × 1/2 DV raciaux mètres.

Ce pouvoir fait automatiquement effet dès qu'il attaque, charge ou survole les cibles. Toutes celles qui se trouvent dans le rayon peuvent être affectées si elles ont moins de dés de vie que le dragon.

Les cibles qui réussissent un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV raciaux du dragon + son modificateur de Charisme) ne sont pas

Le Piqué en puissance de ce dragon vert renverse Lidda.

Illus. de B. Thompson

affectées et sont par la suite immunisées contre la présence du monstre pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons.

Spécial. Si le dragon a ce don et le pouvoir de présence terrifiante, le rayon d'effet augmente de 50 % ou de 1,50 × 1/2 DV raciaux mètres (choisir le plus avantageux). Le DD de sauvegarde du pouvoir augmente également de 2 points.

QUINTESSENCE DES SOUFFLES [MÉTASOUFFLE]

Le dragon peut utiliser 1 action complexe pour tirer le meilleur parti possible de son souffle.

Conditions. Con 17, souffle.

Avantage. Si le dragon use de son souffle au prix d'une action complexe, tous les effets numériques et aléatoires de celui-ci prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts, que de durée, etc. Par exemple, un vieux dragon d'argent usant de ce don dans le cadre de son souffle de froid infligera 128 points de dégâts. Par ailleurs, le gaz paralysant de ce même dragon agira pendant 14 rounds si les cibles ratent leur jet de sauvegarde.

Les jets de sauvegarde ne sont pas affectés.

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +3 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

L'effet de ce don est cumulable avec ceux d'autres dons de métasouffle, mais il ne les affecte pas. Par exemple, s'il est utilisé conjointement avec le don Souffle balayant, ce dernier produit l'effet noté dans sa description, mais la vitesse du vent n'est en rien augmentée.

Spécial. Il est impossible d'utiliser ce don conjointement avec Souffle rapide.

RÉFLEXES ÉPIQUES [ÉPIQUE]

Le dragon a des réflexes surnaturels.

Avantage. Le dragon bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Réflexes.

RENVERSEMENT CAUDAL [MONSTRUEUX]

L'attaque de balayage de queue du dragon renverse ses adversaires à terre.

Condition. Balayage de queue.

Avantage. En plus de subir les dégâts habituels de l'attaque, les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde contre le balayage de queue du dragon sont jetées à terre.

RÉSISTANCE À LA MAGIE ÉVEILLÉE [MONSTRUEUX]

Le dragon acquiert une résistance à la magie.

Conditions. Con 13, type dragon.

Avantage. Le dragon gagne une résistance à la magie innée égale à ses dés de vie raciaux.

Spécial. Si les dés de vie raciaux du dragon augmentent par la suite, il en va de même pour sa résistance à la magie. Si le dragon a ce don et une résistance à la magie en qualité de pouvoir spécial, cette dernière est alors égale à son nouveau total de dés de vie ou à sa résistance à la magie raciale +2 (choisir le plus avantageux).

Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, la résistance à la magie de l'intéressé augmente de 2 points. Par exemple, un vieux dragon d'argent qui le prend deux fois a une résistance à la magie égale à 30.

SAVOIR DRACONIQUE [MONSTRUEUX]

Le dragon est en harmonie avec la nature et les éléments et est capable d'y puiser de vastes connaissances.

Conditions. Int 19, dragon véritable, 3 compétences de Connaissances.

Avantage. Ce don fonctionne sur le même principe que l'aptitude de barde de savoir bardique, si ce n'est qu'il s'appuie sur l'importance et l'impact des événements passés et non sur le nombre de personnes qui connaissent déjà l'information recherchée. Le dragon effectue un test de savoir draconique (1d20 + catégorie d'âge + modificateur d'Intelligence) pour déterminer s'il connaît une information de choix au sujet d'un objet, d'un événement ou d'un lieu. Le résultat de ce test ne dévoilera jamais les pouvoirs d'un objet magique mais donnera quelques pistes quant à ses principales fonctions. Il est impossible de faire 10 ou 20 à ce test car ce type de renseignement est extrêmement aléatoire. Si le dragon dispose d'une compétence de Connaissances apparentée ou applicable à l'information recherchée, il bénéficie d'un bonus de +1 au test de savoir draconique par tranche de 5 degrés de maîtrise.

Le MD détermine le degré de difficulté du test en se reportant à la table ci-dessous.

DD	Type d'information	Exemples
10	Signification planétaire ou mondiale.	Création du monde, cataclysmes mondiaux, puissants lieux mystérieux, ou dieux.
15	Signification régionale, durable ou impact à long terme.	Empires, guerres, désastres régionaux, ou individus légendaires.
20	Signification régionale, mais effets de courte durée.	Nations, batailles, désastres nationaux, ou individus puissants.
25	Signification locale, durable ou impact à long terme.	Petite dynastie, lieu mystérieux mineur, objet magique, ou héros.
30	Signification locale, mais effets sans lendemain.	Héros local, escarmouche, ou édifice.

Modificateurs au DD :

–1	Par tranche de 10 000 po de valeur d'un objet (le cas échéant).
–5	L'intéressé est un dragon, un tueur de dragons ou un ami draconique.
–5	Un dragon possède un repère dans la région choisie.

SCIENCE DE L'EMPLACEMENT DE SORT [ÉPIQUE]

Le dragon peut préparer des sorts dépassant les limites normales d'incantation.

Condition. Faculté de lancer des sorts du niveau de sort maximum normal dans une classe de lanceur de sorts au moins.

Avantage. Lorsque vous choisissez ce don, le dragon gagne un emplacement de sort dont le niveau ne saurait dépasser le plus haut niveau de sort qu'il est capable d'utiliser pour une classe précise +1. Par exemple, si vous choisissez ce don au niveau 21 de magicien, le dragon gagnera un emplacement de sort de magicien de 10e niveau maximum.

Le dragon doit néanmoins avoir la valeur de caractéristique requise (10 + niveau du sort) pour lancer le sort préparé à l'aide de cet emplacement. En outre, s'il possède une caractéristique suffisamment élevée pour avoir droit à un ou plusieurs sorts en bonus, il gagne également ceux qui correspondent à ce niveau.

Le dragon doit utiliser l'emplacement de sort en qualité de membre de la classe dans laquelle il est déjà capable de lancer des sorts du niveau de sort maximum normal. Par exemple, un Rôd5/Ens22 ne peut bénéficier d'un emplacement de sort de rôdeur, car il est incapable de lancer des sorts issus du niveau de sort maximum normal de cette classe. Il lui faut donc ajouter l'emplacement de sorts à ses sorts d'ensorceleur.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

SCIENCE DE LA CAPTURE [GÉNÉRAL]

Le dragon peut agripper des adversaires de taille inhabituelle.

Condition. Capture.

Avantage. Comme Capture (cf. page 303 du *Manuel des Monstres*), si ce n'est que le dragon peut agripper une cible faisant deux catégories de taille de moins que lui à l'aide d'une attaque de morsure ou de griffes.

SCIENCE DE LA MANŒUVRABILITÉ [GÉNÉRAL]

La manœuvrabilité en vol du dragon augmente.

Conditions. Vitesse de déplacement en vol de 45 mètres, Virage sur l'aile ou Vol stationnaire.

Avantage. La manœuvrabilité en vol du dragon augmente d'une catégorie, passant ainsi de déplorable à médiocre, de médiocre à moyenne, ou de moyenne à bonne (cf. *Déplacement tactique aérien*, page 20 du *Guide du Maître*).

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. La manœuvrabilité du dragon augmente à chaque fois d'une catégorie (mais ne saurait être meilleure que bonne).

SCIENCE DES ATTAQUES MULTIPLES [MONSTRUEUX]

Le dragon est habitué à utiliser toutes ses armes naturelles en même temps.

Conditions. Au moins trois armes naturelles, Attaques multiples.

Avantage. Les attaques secondaires du dragon portées à l'aide d'armes naturelles ne subissent aucun malus. Toutefois, elles ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force du monstre (le cas échéant) aux dégâts.

Normal. Sans ce don, les attaques secondaires naturelles du dragon subissent un malus de –5 (ou de –2 s'il possède déjà le don Attaques multiples).

SCIENCE DU COUP RAPIDE [MONSTRUEUX]

Le dragon peut porter de multiples attaques à l'aide d'une arme naturelle.

Conditions. Dex 9, une ou plusieurs paires d'armes naturelles, type aberration, créature magique, dragon, élémentaire ou plante, bonus de base à l'attaque +15, Coup rapide.

Avantage. Si le dragon possède une paire d'armes naturelles, comme deux griffes, deux ailes ou deux coups, il est capable de porter au moins deux attaques supplémentaires à l'aide celles-ci, chacune affublée d'un malus cumulable de –5 (la première à –5, la deuxième à –10, etc.), pour un maximum de quatre attaques additionnelles. Les créatures pourvues de nombreux membres peuvent également prendre ce don. C'est le cas, par exemple, d'un monstre pourvu de trois bras et de trois attaques de griffes.

Normal. Sans ce don, le dragon n'attaque qu'une seule fois avec chacune de ses armes naturelles.

Spécial. On peut choisir ce don une fois par paire d'armes naturelles. Par exemple, un dragon véritable de taille G a une attaque de morsure, deux de griffes, deux d'ailes et une de queue. Il lui est donc possible de le prendre deux fois, pour les griffes et pour les ailes.

SOUFFLE AGRANDI [MÉTASOUFFLE]

Le souffle du dragon est plus grand que la normale.

Conditions. Con 13, souffle.

Avantage. La longueur du souffle du dragon augmente de 50 % (arrondir à la tranche de 1,50 m inférieure). Par exemple, un vieux dragon d'argent qui souffle un cône de froid agrandi génère un cône de 22,50 mètres de long et non de 15 mètres. Les souffles en forme de cône sont plus larges quand ils sont plus longs, ce qui n'est pas le cas des souffles en forme de ligne.

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +1 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

SOUFFLE BALAYANT [MÉTASOUFFLE]

Le souffle du dragon a parfois la force d'un ouragan.

Conditions. For 13, souffle, Attaque en puissance, taille G ou supérieure.

Avantage. En plus de subir les effets habituels du souffle, les créatures prises dans la zone sont affectées par une rafale de vent. La force de celle-ci dépend de la taille du dragon, comme le montre la table ci-dessous. Pour plus de détails quant aux effets du vent, reportez-vous à la Table 3–24, page 95 du *Guide du Maître*.

Taille du dragon	Force du vent
Grande (G)	Violent
Très grande (TG)	Tempête
Gigantesque (Gig)	Ouragan
Colossale (C)	Tornade

Comme le souffle a une durée instantanée, les victimes ne sauraient être stoppées, sauf s'il s'agit de créatures volantes (auquel cas elles sont repoussées sur 1d6 × 1,50 mètres).

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +1 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

SOUFFLE ÉTENDU [MÉTASOUFFLE]

Le souffle du dragon prend la forme d'une étendue.

Conditions. Con 13, souffle, Souffle façonné, taille P ou supérieure.

Avantage. Le dragon peut modifier la forme de son souffle de manière à ce qu'il emplisse une étendue centrée sur sa tête. Le rayon de cette étendue dépend de la taille du dragon, comme le montre la table ci-dessous.

Taille du dragon	Rayon de l'étendue
Petite (P)	3 m
Moyenne (M)	4,50 m
Grande (G)	6 m
Très grande (TG)	7,50 m
Gigantesque (Gig)	9 m
Colossale (C)	10,5 m

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +2 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

SOUFFLE ÉTENDU AUGMENTÉ [MÉTASOUFFLE]

Le souffle du dragon est plus grand que la normale.

Conditions. Con 15, souffle, Souffle étendu, Souffle façonné, taille P ou supérieure.

Avantage. Le dragon peut modifier la forme de son souffle de manière à ce qu'il emplisse une étendue située non loin de sa tête. La portée et la surface de l'étendue dépendent de la taille du monstre, comme le montre la table ci-dessous.

Taille du dragon	Rayon de l'étendue	Portée de l'étendue
Petite (P)	3 m	12 m
Moyenne (M)	4,50 m	18 m
Grande (G)	6 m	24 m
Très grande (TG)	7,50 m	30 m
Gigantesque (Gig)	9 m	36 m
Colossale (C)	10,5 m	42 m

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +2 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

SOUFFLE FAÇONNÉ [MÉTASOUFFLE]

Le dragon façonne son souffle en forme de cône ou de ligne, comme il l'entend.

Conditions. Con 13, souffle, taille P ou supérieure.

Avantage. Si le dragon dispose d'un souffle en forme de ligne, il peut en faire un cône, et vice versa.

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +1 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

Normal. Sans ce don, la forme du souffle d'un dragon est fixe.

SOUFFLE INTENSIFIÉ [MÉTASOUFFLE]

Le souffle du dragon est plus meurtrier que la normale.

Conditions. Con 13, souffle.

Avantage. Le dragon peut augmenter le DD de sauvegarde de son souffle d'un nombre ne pouvant excéder son bonus de Constitution.

Pour chaque point d'augmentation du DD de sauvegarde, augmentez de +1 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

SOUFFLE PERSISTANT [MÉTASOUFFLE]

Le souffle du dragon forme un nuage persistant.

Conditions. Con 15, souffle, Souffle tenace.

Avantage. Le souffle produit son effet habituel, mais il constitue également un nuage persistant, conservant ainsi sa forme et sa taille. Ce nuage a une durée de vie de 1 round.

Les adversaires pris dans la zone d'effet du souffle au moment de l'attaque ne subissent pas de dégâts supplémentaires s'ils quittent le nuage en prenant au plus court dès leur tour de jeu suivant. Pour le reste, ceux qui touchent ou entrent au sein du nuage alors qu'il fait encore effet subissent la moitié des dégâts du souffle. Si ce dernier autorise un jet de sauvegarde, celui-ci est applicable. Les souffles causant des dégâts infligent la moitié des dégâts habituels, alors que ceux qui produisent un effet voient la durée de celui-ci divisée par deux. Si un sujet est affecté deux fois par un même souffle n'infligeant pas de dégâts, les effets ne sont pas cumulatifs.

Par exemple, un vieux dragon d'argent use de ce don sur son souffle de froid. Les sujets pris dans le cône de 15 mètres de long subissent 16d8 points de dégâts, un jet de Réflexes (DD 31) réussi permettant de réduire ceux-ci de moitié. Le cône de 15 mètres reste sur place pendant 1 round. Durant ce laps de temps, toute créature touchant ou pénétrant au sein du nuage subit 8d8 points de dégâts de froid, un jet de Réflexes (DD 31) réussi permettant de les réduire à 4d8. Par contre, les cibles prises dans le cône au moment du souffle ne subissent pas de dégâts supplémentaires si elles quittent le nuage en empruntant le plus court chemin possible dès que vient leur tour de jeu.

Si le même dragon use de ce don sur son souffle paralysant, les sujets pris dans le cône de 15 mètres de long doivent réussir un jet de Vigueur (DD 31) sous peine d'être paralysés pendant 1d6+8 rounds. Le cône de 15 mètres reste sur place pendant 1 round. Durant ce laps de temps, toute créature touchant ou pénétrant au sein du nuage doit réussir un jet de Vigueur (DD 31) sous peine d'être paralysée pendant 1d3+4 rounds. Par contre, les cibles prises dans le cône au moment du souffle ne subissent pas l'effet supplémentaire si elles quittent le nuage en empruntant le plus court chemin possible dès que vient leur tour de jeu. Bien entendu, les sujets paralysés par l'exposition initiale au souffle ne sauraient quitter le nuage par leurs propres moyens, mais le second effet paralysant ne les affecte pas.

Quand la créature a recours à ce don, augmentez de +2 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

Spécial. Il est possible d'utiliser plusieurs fois ce don dans le cadre d'une même attaque de souffle. Le souffle persistant perdure alors 1 round de plus par application.

On peut également utiliser ce don conjointement avec Souffle tenace, mais cet effet n'affecte que les adversaires exposés au souffle initial.

SOUFFLE RAPIDE [MÉTASOUFFLE]

Le dragon peut déchaîner son souffle d'une simple pensée.

Conditions. Con 19, souffle.

Avantage. Le dragon use de son souffle au prix d'une action libre.

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +4 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

Spécial. Il est impossible d'utiliser ce don conjointement avec Quintessence des souffles.

SOUFFLE RÉTABLI [MÉTASOUFFLE]

Le dragon attend moins longtemps avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

Conditions. Con 17, souffle.

Avantage. Le temps que le dragon doit attendre entre deux utilisations de son souffle est réduit. Il patiente donc 1 round de moins avant de pouvoir user de nouveau de son souffle (pour un minimum de 1 round). Les effets de ce don sont cumulables avec ceux d'autres dons de métasouffle, réduisant ainsi le temps d'attente entre deux souffles de 1 round.

Spécial. Si le dragon possède plusieurs têtes pourvues de souffle, toutes bénéficient de l'intervalle de temps réduit.

SOUFFLE SCINDÉ [MÉTASOUFFLE]

Le dragon peut répartir son souffle en deux effets de moindre puissance.

Conditions. Con 13, souffle, Souffle façonné, taille P ou supérieure.

Avantage. Le souffle du dragon conserve sa taille et sa forme, mais il se répartit sur deux zones distinctes. Chacun inflige des dégâts réduits de moitié ou dure deux fois moins longtemps que la normale.

Par exemple, un vieux dragon d'argent qui use de ce don sur attaque de froid génère deux cônes de 15 mètres de long infligeant chacun 8d8 points de dégâts de froid. Si le même dragon use de ce don sur son attaque paralysante, il génère deux cônes de gaz, chacun paralysant ses victimes pendant 1d3+4 rounds.

Le dragon a la possibilité de viser de manière à ce que les deux zones se chevauchent. Les créatures prises dans la zone sont alors frappées par les deux souffles et soumises aux règles habituelles de cumul d'effets magiques.

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +1 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

SOUFFLE TENACE [MÉTASOUFFLE]

Le souffle du dragon affecte les cibles de manière habituelle puis 1 round après l'attaque.

Conditions. Con 13, type dragon.

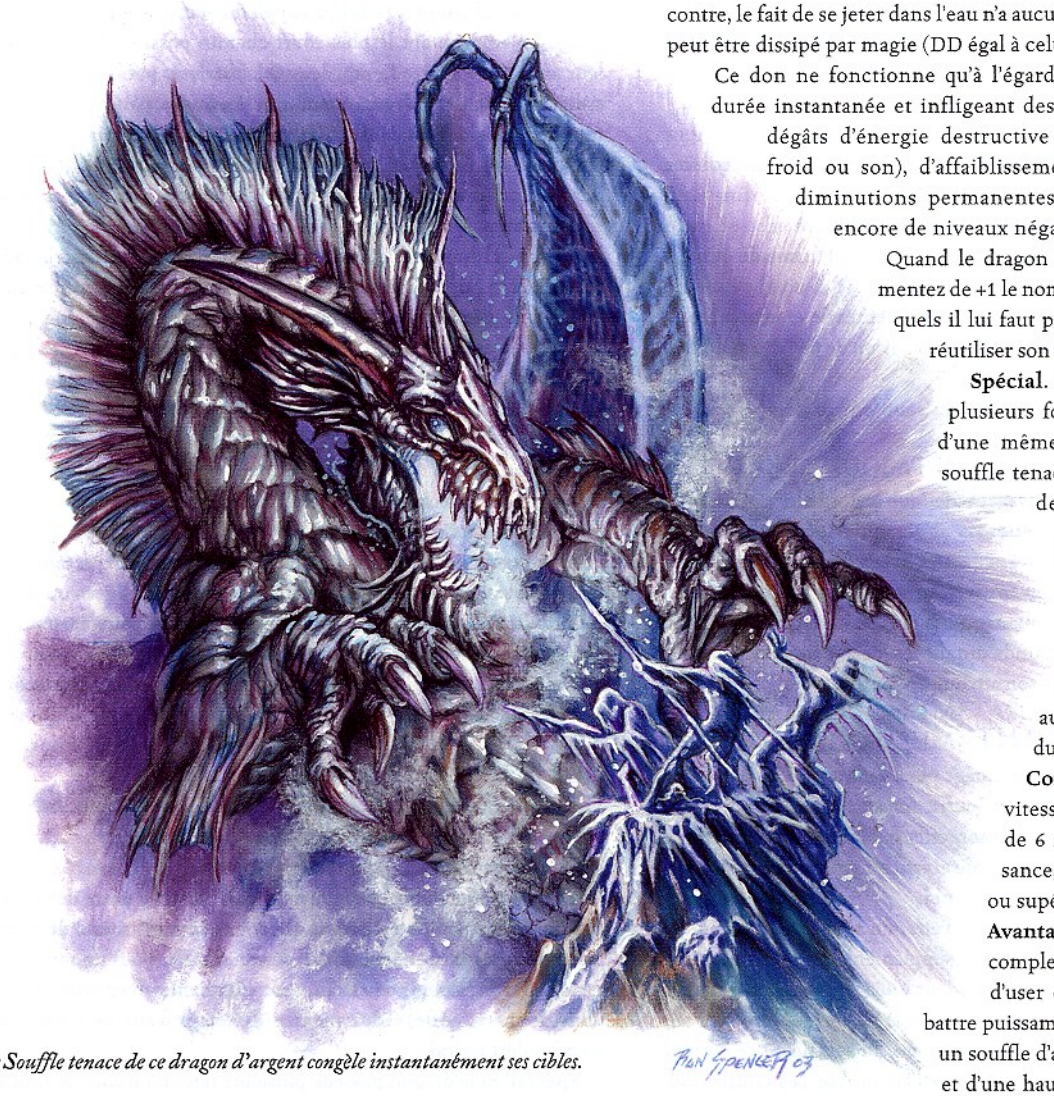
Avantage. Le souffle du dragon produit son effet habituel, mais persiste ensuite dans la zone pendant 1 round. Durant le round suivant l'attaque, il inflige donc les moitié des dégâts causés lors du round précédent. Les créatures capables d'éviter les dégâts du souffle (comme les créatures intangibles ou pourvues du pouvoir spécial d'esquive totale) ne subissent pas ces dégâts supplémentaires. Par exemple, un vieux dragon d'argent a recours à son souffle de froid et inflige 72 points de dégâts (ou 36 pour les cibles qui réussissent leur jet de sauvegarde). Au cours du round suivant, les cibles ayant manqué leur jet de Réflexes contre l'effet initial du souffle subissent 36 points de dégâts de froid supplémentaires, montant réduit à 18 points pour celles l'ayant réussi.

Tout adversaire peut entreprendre 1 action complexe pour tenter de se défaire des effets tenaces du souffle avant de subir les dégâts supplémentaires. Pour ce faire, il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD égal à celui du souffle). S'il se roule au sol, l'intéressé bénéficie d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde, mais il est alors à terre. Par contre, le fait de se jeter dans l'eau n'a aucun effet. Un souffle tenace peut être dissipé par magie (DD égal à celui du souffle).

Ce don ne fonctionne qu'à l'égard des souffles ayant une durée instantanée et infligeant des dégâts, qu'il s'agisse de dégâts d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son), d'affaiblissements temporaires ou de diminutions permanentes de caractéristique, ou encore de niveaux négatifs.

Quand le dragon a recours à ce don, augmentez de +1 le nombre de rounds durant lesquels il lui faut patienter avant de pouvoir réutiliser son attaque de souffle.

Spécial. Il est possible d'utiliser plusieurs fois ce don dans le cadre d'une même attaque de souffle. Le souffle tenace perdure alors 1 round de plus par application.



Le Souffle tenace de ce dragon d'argent congèle instantanément ses cibles.

TORNADE AILÉE [MONSTRUEUX]

Le dragon est capable d'écraser ses adversaires au sol grâce au souffle produit par ses ailes.

Conditions. For 13, dragon, vitesse de déplacement en vol de 6 mètres, Attaque en puissance, Vol stationnaire, taille G ou supérieure.

Avantage. Au prix d'une action complexe, le dragon est capable d'user de vol stationnaire et de battre puissamment des ailes pour créer un souffle d'air cylindrique d'un rayon et d'une hauteur égaux en mètres à 3 fois sa catégorie d'âge.

Le vent produit souffle du centre du corps du dragon pour prendre la direction des bords en bas du cylindre.

La force de celui-ci dépend de la taille du dragon, comme le montre la table ci-dessous. Pour plus de détails quant aux effets du vent, reportez-vous à la Table 3–24, page 95 du *Guide du Maître*.

Taille du dragon	Force du vent
Grande (G)	Violent
Très grande (TG)	Tempête
Gigantesque (Gig)	Ouragan
Colossale (C)	Tornade

Comme le souffle d'air a une durée instantanée, les victimes ne sauraient être stoppées, sauf s'il s'agit de créatures volantes (auquel cas elles sont repoussées sur 1d6 × 1,50 mètres).

Spécial. Le dragon peut choisir de prolonger la durée du souffle produit au-delà du tour en cours. Dans ce cas, il dure jusqu'à son tour de jeu suivant. Le dragon peut alors décider de poursuivre l'effet. Toute créature située ou entrant dans le cylindre est affectée. Les victimes peuvent désormais être stoppées tant que dure l'effet (il leur est donc impossible d'avancer et les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 × 1,50 mètres).

VIGUEUR ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Le dragon est doté d'une incroyable vigueur.

Avantage. Le dragon bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur.

VITESSE SUPÉRIEURE [MONSTRUEUX]

Le dragon est plus rapide que les autres représentants de son espèce.

Conditions. For 13, type dragon.

Avantage. La vitesse de déplacement en vol du dragon augmente de 6 mètres, du moins s'il en est pourvu. Les autres types de vitesse de déplacement augmentent de 3 mètres.

VOLONTÉ ÉPIQUE [ÉPIQUE]

Le dragon est doté d'une extraordinaire force de volonté.

Avantage. Le dragon bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Volonté.

VULNÉRABILITÉ AMOINDRIE [MONSTRUEUX]

La vulnérabilité du dragon à un type d'énergie destructive est réduite.

Conditions. Vulnérabilité à une énergie destructive, Volonté de fer.

Avantage. Le dragon se débarrasse partiellement d'une vulnérabilité à un type d'énergie destructive. Face à une attaque relevant de ce type d'énergie, il ne subit qu'un quart (25 %) de dégâts supplémentaires, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.

Normal. Une créature vulnérable à un type d'énergie destructive subit 50 % de dégâts en plus, qu'elle ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'elle le réussisse ou non.

VULNÉRABILITÉ ANNULÉE [MONSTRUEUX]

Par sa simple force de volonté, la créature est capable de surmonter une vulnérabilité innée.

Conditions. Vulnérabilité à une énergie destructive, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Avantage. Le dragon se débarrasse totalement d'une vulnérabilité à un type d'énergie destructive. Face à une attaque relevant de ce type d'énergie, il ne subit aucun dégât supplémentaire.

Normal. Une créature vulnérable à un type d'énergie destructive subit 50 % de dégâts en plus, qu'elle ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'elle le réussisse ou non.

SORTS DRACONIQUES

Au fil des millénaires, les dragons ont conçu de nombreux sorts tenant en compte leurs pouvoirs spéciaux et autres particularités. Malgré l'origine de ces sorts, n'importe quel jeteur de sorts est à même de les apprendre et de les lancer tant qu'il satisfait aux conditions de classe et de niveau.

SORTS DE MÉTASOUFFLE

À l'instar des dons de métasouffle décrits dans la partie précédente, un grand nombre de sorts sont capables d'altérer le souffle des dragons. Cependant, là où les premiers permettent des manipulations classiques en termes de puissance ou de façonnement, les seconds offrent une amélioration magique sensible. La description d'un sort de métasouffle s'accompagne toujours d'une composante de souffle spéciale (S). L'utilisation du souffle fait partie intégrante de l'incantation, un peu comme une attaque de contact dans le cadre d'un sort de contact. Mais contrairement aux sorts de contact, les dragons ne peuvent retenir les sorts de métasouffle. En effet, il leur est nécessaire d'user de leur souffle lors de l'incantation. Le fait de lancer un tel sort compte bien évidemment comme une utilisation de souffle, ce qui explique que les dragons ne puissent en jeter un à chaque round.

Pour lancer un sort doté d'une composante de souffle, l'intéressé doit bien évidemment posséder ce mode d'attaque. Certains ne concernent que les souffles qui infligent des dégâts d'énergie destructive. Ainsi, le souffle pétrifiant d'une gorgone ne saurait bénéficier du sort *souffle animé*. Un personnage bénéficiant d'un *élixir de souffle enflammé* peut user de sorts de métasouffle.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

Sort d'ensorceleur/magicien du 1er niveau

Trans **Souffle illuminant.** Le souffle du dragon éblouit les cibles.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 2e niveau

Abjur **Écailles scintillantes.** Le dragon gagne un bonus de parade à la CA égal à son modificateur de Constitution.

Ench **Regard hypnotisant.** Le regard du dragon hébète les créatures.

Trans **Ailes des cieux.** La manœuvrabilité en vol de la cible augmente d'un cran.

Crocs acérés. L'attaque de morsure ou de griffes du dragon présente un critique possible sur un résultat de 19–20.

Sort d'ensorceleur/magicien du 3e niveau

Trans **Souffle aveuglant.** Le souffle du dragon aveugle les cibles.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 4e niveau

Abjur **Souffle dissipant.** Le souffle du dragon agit comme une dissipation de la magie à cible sur toutes les créatures situées dans la zone d'effet.

Évoc **Enchevêtrement aérien.** Un filet de force enchevêtre la cible, l'empêchant de charger, de courir ou de voler.

Nécro **Souffle intimidant.** Le souffle du dragon intimide les morts-vivants.

Trans **Crocs aiguisés.** L'une des armes naturelles du dragon inflige des dégâts comme s'il faisait une catégorie de taille de plus.
Souffle étourdissant. Le souffle étourdit également les créatures pendant 1 round.
Souffle substitué. Le souffle du dragon inflige un type de dégâts différent de la normale.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 5e niveau

Trans **Ailes des cieux suprêmes.** La manœuvrabilité en vol de la cible augmente de deux crans.
Morsure magique supérieure. Les armes naturelles du dragon bénéficient d'un bonus d'altération de +1 tous les 4 niveaux*.
Sang bouillonnant. Le sang du dragon inflige des dégâts d'énergie destructive aux créatures proches qui le frappent.
Souffle éthéré. Le souffle du dragon se manifeste dans le plan Éthéré.
Transformation draconique. Le lanceur de sorts adopte une forme draconique.

* Également un sort de druide du 5e niveau.

Sort d'ensorceleur/magicien du 6e niveau

Nécro **Aura d'épouvante.** Le dragon gagne une aura de terreur ou sa présence terrifiante est plus redoutable encore.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 7e niveau

Ench **Sifflement de sommeil.** Le dragon provoque un sommeil comateux chez les cibles.

Trans **Souffle animé.** Le souffle du dragon prend la forme d'une créature artificielle.
Souffle étourdissant suprême. Le souffle du dragon étourdit également les créatures pendant 2d4 rounds.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 8e niveau

Ench **Chuchotements aliénants.** Le dragon provoque confusion et aliénation chez les cibles.

Nécro **Souffle d'énergie négative.** Le souffle du dragon confère également 2d4 niveaux négatifs.

Trans **Souffle mélangé.** Le souffle du dragon inflige également un second type de dégâts.

Sort d'ensorceleur/magicien du 9e niveau

Trans **Souffle assourdissant.** Le souffle du dragon inflige également des dégâts de son et assourdit.

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts qui suivent sont présentés dans l'ordre alphabétique.

Ailes des cieux

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature ailée touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : non (inoffensif)

La créature touchée est plus agile dans les airs, capable de prendre des virages plus rapidement et bien plus manœuvrable. La cible du sort doit être capable de voler en usant d'ailes. Sa manœuvrabilité augmente alors d'un cran : de déplorable à médiocre, de médiocre à moyenne, de moyenne à bonne et de bonne à parfaite.

Un sujet ne saurait bénéficier plusieurs fois de ce sort en même temps.

Ailes des cieux suprême

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5

Ce sort est identique à *ailes des cieux*, si ce n'est que la manœuvrabilité du sujet augmente de deux crans : de déplorable à moyenne, de médiocre à bonne ou de moyenne à bonne et de bonne à parfaite.

Aura d'épouvante

Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le dragon est entouré par une aura de terreur. Quand il charge ou attaque, il inspire la terreur à toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres si son niveau de lanceur de sorts est supérieur à leurs dés de vie. Chaque cible doit alors réussir un jet de Volonté sous peine d'être secouée, état qui perdure jusqu'à ce qu'elle sorte de la zone. En cas de succès, la cible est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Si le dragon lance ce sort alors qu'il jouit déjà du pouvoir de présence terrifiante ou d'une aura de terreur, cette particularité devient plus efficace encore.

- Le rayon de la zone affectée augmente de 3 mètres.
- Le jet de Volonté visant à résister à l'effet de terreur affiche un DD égal au DD de la présence terrifiante ou à celui du sort (choisir le plus élevé des deux).
- Les créatures normalement secouées par l'aura d'épouvante sont effrayées, alors que celles qui sont normalement effrayées sont paniquées.

Chuchotements aliénants

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/niveau
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Murmurant et sifflant doucement aux oreilles de ses cibles, le dragon frappe celles-ci de confusion et de démence. Il inflige

l'un des effets suivants, au choix, aux créatures qui ratent leur jet de sauvegarde.

Hystérie. Les sujets sont pris de crises de rires ou de larmes incontrôlables (déterminées aléatoirement). Les créatures hystériques sont incapables d'attaquer, de lancer des sorts, de se concentrer sur des sorts ou de faire quoi que ce soit qui nécessite un minimum d'attention.

Panique. Les sujets sont paniqués. S'ils sont acculés, ils se recroquevillent sur eux-mêmes.

Violentes hallucinations. Les sujets voient toutes les créatures qui les entourent comme de dangereux ennemis, attaquant les plus proches et combattant jusqu'à ce que leurs adversaires soient terrassés ou hors de vue.

Stupeur. Les sujets se roulent en boule et restent insouciants des événements qui les entourent. Ils sont à la fois étourdis et à terre.

Chuchotements aliénants n'a aucun effet sur les créatures capables de voir le dragon, sur celles qui ont réussi leur jet de sauvegarde contre sa présence terrifiante et sur celles qui sont inconscientes.

Crocs acérés

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le dragon choisit l'une de ses armes naturelles qui inflige des dégâts tranchants ou perforants (la morsure ou un coup de griffes). La zone de critique possible de celle-ci est alors doublée (et passe à 19–20 dans la plupart des cas). Ce sort n'est pas cumulable avec d'autres effets augmentant la zone de critique possible d'une arme.

Le nom de ce sort vient du fait que la plupart des dragons préfèrent améliorer leur attaque de morsure, mais l'effet marche tout autant sur une attaque de griffes.

Crocs aiguisés

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le dragon choisit l'une de ses armes naturelles (la morsure, un coup de griffes, un coup d'aile, un écrasement, le coup de queue ou le balayage de queue). Cette arme naturelle inflige alors des dégâts comme si le dragon faisait une catégorie de taille de plus que sa taille réelle. Par contre, il ne gagne aucune forme d'attaque supplémentaire ; il se contente d'améliorer l'une d'elles. On ne peut profiter que d'un seul sort de ce type à la fois.

Le nom de ce sort vient du fait que la plupart des dragons préfèrent améliorer leur attaque de morsure, mais l'effet marche tout autant sur une attaque de griffes, d'aile, de queue ou d'écrasement.

Écailles scintillantes

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

La peau du dragon scintille d'une aura de protection magique, ce qui lui confère un bonus de parade à la CA égal à son modificateur de Constitution. Son bonus d'armure naturelle décroît quant à lui d'un nombre égal à la moitié de son modificateur de Constitution.

Enchevêtrement aérien

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Une toile de force enveloppe la cible tel un filet. Si celle-ci rate son jet de sauvegarde, elle est enchevêtrée. Plus important encore, le sujet ne peut plus user de ses ailes pour voler, d'où le nom du sort. Une créature volant à l'aide de ses ailes chute donc sur-le-champ si elle est victime de ce sort.

Une cible enchevêtrée peut se libérer en réussissant un test d'Évasion contre un DD égal à celui du sort. À l'instar d'un *mur de force*, la toile de force résiste à la plupart des attaques. Elle est immunisée contre les dégâts de tous types, ne peut être déchirée à l'aide d'un test de Force et n'est généralement pas affectée par les sorts, ce qui inclut *dissipation de la magie*. Par contre, elle est immédiatement détruite par *désintégration*, un *sceptre d'oblitération*, une *sphère d'annihilation* ou *disjonction de Mordenkainen*.

Métamorphose draconique

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort est identique à *métamorphose*, à l'exception de ce qui suit : la forme adoptée ne saurait posséder plus de dés de vie que le lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20 DV). La Force et la Constitution de la nouvelle forme sont supérieures aux valeurs moyennes d'un spécimen de la race ou de l'espèce en question : Force moyenne de la créature +8 et Constitution moyenne de la créature +2.

Morsure magique supérieure

Transmutation
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Morsure magique supérieure confère aux armes naturelles du sujet un bonus d'altération aux jets d'attaque et de dégâts égal à +1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20).

Regard hypnotisant

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature vivante/niveau, aucune ne pouvant être séparée de plus de 9 m des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Fixant ses cibles du regard, le dragon les cloue sur place. Celles-ci ne font alors plus que le fixer, le regard vide, comme hypnotisées. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde rivent leur regard sur celui du dragon, sans se soucier de quoi que ce soit d'autre. Les sujets sont hébétés. Toute menace potentielle (comme un adversaire armé se déplaçant dans leur dos) leur confère un nouveau jet de sauvegarde. Par contre, toute menace évidente, comme un mage qui lance un sort, un ennemi qui tire son arme du fourreau ou un archer qui bande son arc, brise automatiquement l'effet. Il en va de même si l'on secoue énergiquement ou si l'on gifle le sujet. L'allié d'une créature hypnotisée peut libérer celle-ci en la secouant au prix d'une action simple.

Regard impérieux

Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature vivante/niveau, aucune ne pouvant être séparée de plus de 9 m des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Fixant ses cibles du regard, le dragon leur inspire crainte et terreur. Celles-ci doivent alors réussir un jet de Volonté sous peine de se recroqueviller sur elles-mêmes.

Le DD du jet de sauvegarde visant à résister à l'effet est égal au DD de sauvegarde normal du sort ou au DD de sauvegarde du pourvoir de présence terrifiante du dragon (choisir le plus élevé). Sans ce pouvoir (qu'il soit d'origine naturelle ou magique), il est impossible de jeter ce sort.

Sang bouillonnant

Transmutation [voir description]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 heure/niveau

Le sang du dragon s'imprègne du type d'énergie destructive qui alimente son souffle. (Pour lancer ce sort, il faut être pourvu d'un souffle infligeant des dégâts d'acide, d'électricité, de feu ou de froid.) Lorsque le mage subit les dégâts d'une arme manufacturée ou naturelle, un jet de sang jaillit de la plaie dans un rayonnement de 1,50 mètre de rayon, infligeant des dégâts d'énergie destructive aux créatures présentes dans la zone. Le montant des dégâts est égal au niveau de lanceur de sorts du mage.

Quand on use de cette transmutation pour produire de l'acide, de l'électricité, du feu ou du froid, le sort adopte le registre en question. Par exemple, *sang bouillonnant* est un sort d'acide quand on le lance pour que les blessures infligent des dégâts d'acide.

Sifflement de sommeil

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/niveau
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Murmurant et sifflant doucement aux oreilles de ses cibles, le dragon endort celles-ci. Les sujets sont alors sans défense. Si un simple bruit ne réveille pas les victimes, une gifle ou une blessure se révèlent efficaces. On réveille un sujet au prix d'une action simple (comme si on aidait quelqu'un).

Sifflement de sommeil n'a aucun effet sur les créatures capables de voir le dragon, sur celles qui ont réussi leur jet de sauvegarde contre sa présence terrifiante et sur celles qui sont inconscientes.

Souffle animé

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le dragon confère à son souffle cohérence et mobilité, mais également un semblant de vie. Le souffle animé s'en prend alors à la cible qu'on lui a désignée. Le sort ne fonctionne qu'à l'égard des souffles qui infligent des dégâts d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son). Voici son profil :

Type. Créature artificielle.

Sous-type. Comme le lanceur de sorts, ou type d'énergie destructive du souffle s'il n'en possède pas.

Taille. Une catégorie de taille de moins que le lanceur de sorts.

Dés de vie. Égaux au nombre de dés de dégâts qu'inflige le souffle. Il s'agit de dés à 10 faces. Les créatures artificielles bénéficient également de points de vie supplémentaires selon leur taille :

Minuscule (Min), très petite (TP) : —
Petite (P) : 10
Moyenne (M) : 20
Grande (G) : 30
Très grande (TG) : 40
Gigantesque (Gig) : 60
Colossale (C) : 80

Vitesse de déplacement. Variable selon le type de souffle :
Acide : 6 m, nage 27 m.
Électricité : vol 30 m (parfaite).
Feu : 15 m.
Froid : 9 m.
Son : vol 30 m (parfaite).

CA. Le bonus d'armure naturelle d'un souffle animé varie selon sa taille :
Minuscule (Min), très petite (TP) : +2
Petite (P) ou moyenne (M) : +3
Grande (G) : +4
Très grande (TG) : +8
Gigantesque (Gig) : +10

Si le souffle exploite une énergie de force, ce bonus d'armure est également composé de force (comme dans le cas *d'armure de* mage) et n'est donc pas un bonus d'armure naturelle.

Attaques. Le souffle animé porte des attaques de coup en fonction du nombre de ses dés de vie.

Dégâts. Chaque coup inflige des dégâts contondants (variables selon la taille du souffle animé ; cf. ci-dessous) et des dégâts d'énergie destructive égaux à 1 dé de même catégorie que les dégâts de souffle.
Minuscule (Min) : 1d2
Très petite (TP) : 1d3
Petite (P) : 1d4
Moyenne (M) : 1d6
Grande (G) : 1d8
Très grande (TG) : 2d6
Gigantesque (Gig) : 2d8

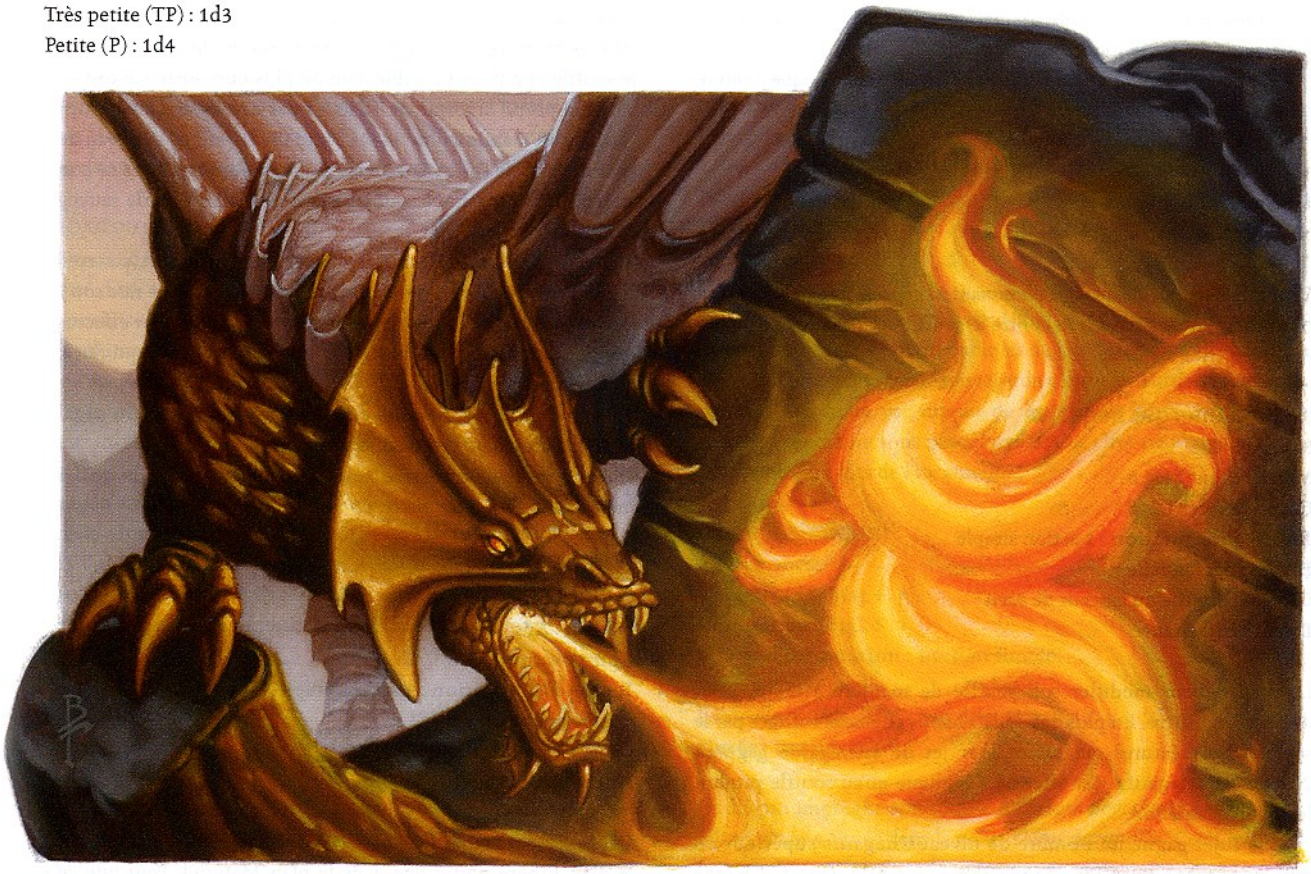
Par exemple, le souffle animé d'un dragon rouge de taille C est de taille Gig, aussi inflige-t-il 2d8 points de dégâts contondants et 1d10 points de dégâts de feu (car le d10 est la catégorie de dé du souffle du dragon rouge).

Particularités. Les créatures qui frappent le souffle animé à l'aide d'armes naturelles ou d'attaques à mains nues subissent des dégâts d'énergie destructive, comme si le souffle animé venait de les frapper.

Traits des créatures artificielles. Immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf s'ils affectent également les objets ou s'ils sont inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Sauvegardes. Le souffle animé n'a pas de jets de sauvegarde favorables. Ses bonus aux sauvegardes correspondent au tiers de ses dés de vie auquel on ajoute le modificateur attenant.

Caractéristiques. Le souffle animé n'a ni valeur de Constitution ni valeur d'Intelligence. Ses valeurs de Sagesse et de Charisme sont égales à 1.
Minuscule (Min) : For 6, Dex 16
Très petite (TP) : For 8, Dex 14
Petite (P) : For, 10, Dex 12



Un dragon d'airain use de souffle animé *pour générer une créature artificielle embrasée.*

Moyenne (M) : For 12, Dex 10
Grande (G) : For 16, Dex 10
Très grande (TG) : For 20, Dex 8
Gigantesque (Gig) : For 24, Dex 6
Alignement. Toujours neutre.

Le souffle animé d'un vieux dragon d'airain a le profil suivant : Créature artificielle (feu) de taille G ; DV 8d10+30 ; pv 74 ; Init +0 ; VD 15 m ; CA 13, contact 9, pris au dépourvu 13 ; Att coup (+9/+4 corps à corps, 1d8 plus 1d6 feu) ; Part départ de feu, traits des créatures artificielles ; AL N ; JS Réf +2, Vig +2, Vol –3 ; For 16, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1.

Le souffle animé d'un vieux dragon rouge a le profil suivant : Créature artificielle (feu) de taille TG ; DV 16d10+40 ; pv 128 ; Init –1 ; VD 15 m ; CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 ; Att coup (+15/+10/+5 corps à corps, 2d6 plus 1d10 feu) ; Part départ de feu, traits des créatures artificielles ; AL N ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +0 ; For 20, Dex 8, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1.

L'incantation du sort nécessite une action simple, qui inclut l'utilisation du souffle. Au moment où le mage use de son souffle, celui-ci adopte sa forme animée et passe à l'attaque. il ne constitue pas de ligne ou de cône et n'inflige pas de dégâts quand on y a recours dans le cadre de ce sort.

Souffle assourdissant

Transmutation [son]
Niveau : Ens/Mag 9

Ce sort est semblable à *souffle mélangé*, si ce n'est que le mage ajoute des dégâts de son à son souffle. En plus d'infliger des dégâts supplémentaires, le dragon assourdit à jamais les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde contre le souffle.

Ce sort n'a aucun effet dans une zone de silence magique comme celle créée par le sort *silence*.

Souffle aveuglant

Transmutation [lumière]
Niveau : Ens/Mag 3

Ce sort est semblable à *souffle illuminant*, si ce n'est que les sujets qui ratent leur jet de sauvegarde contre le souffle sont aveuglés à jamais et non éblouis.

Souffle d'énergie négative

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Le dragon peut modifier son souffle de manière à l'imprégner d'énergie négative. En plus des dégâts habituellement infligés par le souffle, les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde gagnent 2d4 niveaux négatifs. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Si le sujet gagne un nombre de niveaux négatifs supérieur ou égal au nombre de ses dés de vie, il meurt sur-le-champ. Chaque niveau négatif confère les malus suivants : –1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence, tests de caractéristique et niveau effectif (pour ce qui est de déterminer la puissance, la durée, le DD de sauvegarde et autres variables des sorts et pouvoirs spéciaux). Parallèlement, un lanceur de sorts perd un sort ou un emplacement de sort de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs se cumulent.

Si les sujets survivent, ils perdent leurs niveaux négatifs après un nombre d'heures égal au niveau de lanceur de sorts du dragon. D'ordinaire, les niveaux négatifs ont une chance d'infliger une absorption d'énergie, mais ce n'est pas le cas de ceux qui découlent de ce sort.

Si un mort-vivant est pris dans la zone, il gagne 2d4x5 points de vie temporaires avant de subir les dégâts du souffle. S'ils ne sont pas perdus dans la fraction de seconde qui suit, ces points de vie durent pendant 1 heure.

Souffle dissipant

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Le souffle agit comme une *dissipation de la magie* à cible, dissipant ainsi les effets magiques qui affectent les créatures situées dans la zone. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Le dragon effectue un test de dissipation pour chaque sort affectant les créatures ou objets qui ratent leur jet de sauvegarde contre le souffle et qui sont la cible d'un ou plusieurs sorts. Ce test de dissipation prend la forme de 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15) contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. Les objets magiques des créatures ne sont pas affectés, pas plus que les cibles ayant réussi leur jet de sauvegarde contre le souffle.

Si une créature située dans la zone est l'effet d'un sort (par exemple, si elle a été appelée via *convocation de monstres*) et si elle rate son jet de sauvegarde contre le souffle, le dragon peut également effectuer un test de dissipation pour mettre un terme à ce sort (ce qui renvoie la cible d'où elle est venue).

Pour chaque sort de zone ou à effet centré au sein du souffle, le dragon a droit à un test de dissipation.

Enfin, le dragon dissipe automatiquement les sorts qu'il a lui-même lancés s'il le souhaite.

Souffle éthéré

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Le dragon peut modifier son souffle de manière à se manifester dans le plan Éthéré plutôt que dans le plan Matériel. Pour que ce sort

Le souffle intimidant *de ce dragon bleu chasse les âmes-en-peine des cieux.*

fonctionne, il lui faut néanmoins le lancer depuis le plan Matériel ou un plan adjacent au plan Éthéré. Son souffle affecte alors les créatures éthérées comme si elles étaient de nature matérielle. Par contre, il n'affecte plus les créatures matérielles. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Souffle étourdissant

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Le dragon imprègne son souffle d'une force capable d'étourdir les créatures situées dans la zone. Toutes les cibles qui subissent les dégâts du souffle doivent réussir un jet de Vigueur (DD égal à celui du souffle) sous peine d'être étourdies pendant 1 round. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Souffle étourdissant suprême

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est identique à *souffle étourdissant*, si ce n'est que les créatures qui ratent leur jet de Vigueur sont étourdies pendant 2d4 rounds.

Souffle illuminant

Transmutation [lumière]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Si le souffle du dragon est à base de feu ou d'électricité, il l'imprègne d'une lueur vive. En plus de subir les dégâts de feu ou d'électricité, les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde contre le souffle sont éblouies pendant 1 minute par niveau de lanceur de sorts. Les créatures dénuées de vue ne sont pas affectées. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Souffle intimidant

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Le dragon imprègne son souffle d'énergie négative qui intimide les morts-vivants situés dans la zone d'effet du souffle. Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde sont intimidés et se recroquevillent sur eux-

mêmes pendant 10 rounds. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Souffle mélangé

Transmutation (voir description)
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Choisissez un type d'énergie destructive normalement associé au souffle du lanceur de sorts : acide, électricité, feu ou froid. Le dragon peut modifier son souffle de manière à ajouter un montant égal d'énergie destructive aux dégâts habituels. Par exemple, un dracosire rouge dont le souffle inflige normalement 22d10 points de dégâts de feu pourrait utiliser ce sort pour infliger en plus 22d10 points de dégâts d'acide. Il est même possible de combiner des dégâts d'énergies normalement opposées, comme le feu et le froid. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Quand on use de cette transmutation pour produire de l'acide, de l'électricité, du feu ou du froid, le sort adopte le registre en question. Par exemple, *souffle mélangé* est un sort d'acide quand on le lance pour que le souffle inflige des dégâts d'acide.

Souffle substitué

Transmutation (voir description)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : G, S
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le souffle du lanceur de sorts
Durée : instantanée

Choisissez un type d'énergie destructive qui n'est normalement pas associé au souffle du lanceur de sorts : acide, électricité, feu ou froid. Le dragon peut modifier son souffle de manière à exploiter le type d'énergie destructive choisi au lieu de celui qu'il utilise habituellement. Par exemple, un dragon rouge d'âge mûr dont le souffle inflige normalement 14d10 points de dégâts de feu pourrait utiliser ce sort pour produire un cône infligeant 14d10 points de dégâts d'acide. Cet effet ne s'applique qu'au souffle produit lors de l'incantation.

Quand on use de cette transmutation pour produire de l'acide, de l'électricité, du feu ou du froid, le sort adopte le registre en question. Par exemple, *souffle substitué* est un sort d'acide quand on le lance pour que le souffle inflige des dégâts d'acide.

OBJETS MAGIQUES DRACONIQUES

Cette section décrit des objets magiques plus particulièrement conçus à l'attention des dragons. Cependant, beaucoup peuvent également être utilisés par d'autres créatures.

Amulette de suprématie (artefact rare). Cette incroyable pièce de joaillerie n'a pas de prix, ne serait-ce que pour ses qualités artistiques et la valeur en métal précieux et en gemmes qu'elle renferme. Quand un dragon la porte, l'*amulette de suprématie* lui confère les avantages des dons Quintessence des souffles et Quintessence des sorts (applicable à ses sorts et pouvoirs magiques). Ces avantages ne lui coûtent rien : il ne lui est pas nécessaire d'attendre davantage entre deux souffles ou de mobiliser des emplacements de sort d'un niveau plus élevé.

Cet artefact confère 2 niveaux négatifs à toute créature non draconique qui ose le porter. En outre, lorsqu'une telle créature le porte pour la première fois, elle est la cible d'un effet de *désintégration* (niveau 20 de lanceur de sorts, jet de Vigueur [DD 19], partiel).

Puissante (aucune école) ; NLS 17.

Armure draconique d'invincibilité. Cet objet magique est une *armure à plaques +5* (une barde) conçue pour un dragon d'une taille précise. Elle s'ajuste donc à tout dragon d'une catégorie de taille déterminée, M ou supérieure. En plus du bonus d'armure de +12 qu'elle octroie, elle est pourvue de pointes et de lames qui renforcent les attaques du dragon, conférant ainsi à ses armes naturelles un bonus d'altération de +5 (comme s'il bénéficiait d'un effet de *morsure magique supérieure*).

Mâchoires du dragon

Illus. de E. England

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques [don épique proposé aux personnages dotés d'un degré de maîtrise de 28 au moins en Art de la magie et en Connaissances (mystères)], *morsure magique supérieure* ; Prix 276 350 po (taille M), 327 500 po (taille G), 379 950 po (taille TG), 434 750 po (taille Gig), 444 350 po (taille C) ; Coût 138 850 po + 11 000 PX (taille M), 165 050 po + 13 000 PX (taille G), 192 450 po + 15 000 PX (taille TG), 222 250 po + 17 000 PX (taille Gig), 321 850 PX + 17 000 PX (taille C) ; Poids 25 kilos (taille M), 50 kilos (taille G), 125 kilos (taille TG), 250 kilos (taille Gig), 500 kilos (taille C).

Gemme de défense. Pour fonctionner, cette grosse pierre précieuse à facettes doit être incrustée dans la peau du bénéficiaire. Les véritables dragons y parviennent aisément car ils sont habitués à enchâsser des gemmes entre les écailles de leur ventre. Par contre, l'opération est beaucoup plus délicate pour les autres créatures, qui devront avoir recours au moins à un *souhait limité* (à la discrétion du MD).

Une fois enchâssée, la *gemme de défense* protège les organes vitaux de son porteur. Quand ce dernier est victime d'un coup critique ou d'une attaque sournoise, il y a des chances pour que l'attaque inflige seulement des dégâts normaux. Les chances pour que les dégâts soient normaux s'élèvent à 25 % dans le cas d'une *gemme de défense légère*, à 50 % dans le cas d'une *gemme de défense intermédiaire* et à 75 % dans le cas d'une *gemme de défense lourde*.

Évocation et universelle puissantes ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, *miracle* ou *souhait limité* ; Prix 3 000 po (légère), 15 000 po (intermédiaire), 35 000 po (lourde).

Gorgerin de souffle balayant. Ce collier en métal confère les avantages du don Souffle balayant à celui qui le porte. Une créature portant un tel objet ne saurait utiliser de robe magique.

Puissante (aucune école) ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, Souffle balayant ; Prix 10 000 po ; Poids 5 kilos.

Griffes de l'éventreur. Ces faux en métal sont conçues pour se substituer à un jeu de griffes de dragon. Leur taille d'adapte aux griffes d'un dragon de taille G ou supérieure. Par contre, un dragon équipé de cet objet merveilleux ne saurait porter d'anneau magique à la patte concernée. Les *griffes de l'éventreur* augmentent les dégâts infligés par les griffes de la créature en cas de coup critique, lui conférant ainsi un multiplicateur de x4 (semblable à celui d'une faux).

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'anneaux ; Prix 2 000 po ; Poids 5 kilos.

Mâchoires du dragon. Cet objet complexe en métal se porte au niveau de la bouche, entre les dents. Il s'agit en fait de rangées en métal derrière lesquelles apparaissent les véritables crocs du dragon, ce qui augmente ses dégâts de morsure. Tant qu'il porte cet objet merveilleux, il bénéficie du sort *crocs aiguisés*. L'objet s'adapte à la taille de son porteur, mais les créatures dénuées d'attaque de morsure naturelle n'en tirent aucun bénéfice.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *crocs aiguisés* ; Prix 40 000 po ; Poids 4 kilos.

Mixture de métasouffle. Ces mixtures sont d'épais liquides, semblables à des potions, octroyant des effets magiques aux créatures qui les boivent. Chacune reproduit les effets d'un sort de métasouffle décrit dans la section précédente, mais celui qui s'en sert n'en doit pas moins fournir le composante de souffle. On boit la mixture au prix d'une action simple et la magie est alors activée pour 1 round. Le bénéficiaire doit alors user de son souffle avant la fin du round suivant.

Il existe différentes *mixtures de métasouffle*, le niveau de lanceur de sorts et le prix de chacune figurant ci-dessous.

Variable (aucune école) ; Création d'objets merveilleux, sort de métasouffle correspondant ; Poids 500 g.

Type de mixture	NLS	Prix
Souffle assourdissant	17	7 650 po
Souffle aveuglant	5	750 po
Souffle d'énergie négative	15	6 000 po
Souffle dissipant	7	1 400 po
Souffle éthéré	9	2 250 po
Souffle étourdissant	7	1 400 po
Souffle étourdissant suprême	13	4 550 po
Souffle illuminant	1	50 po
Souffle intimidant	7	1 400 po
Souffle mélangé :		
acide	15	6 000 po
électricité	15	6 000 po
feu	15	6 000 po
froid	15	6 000 po
Souffle substitué :		
acide	7	1 400 po
électricité	7	1 400 po
feu	7	1 400 po
froid	7	1 400 po

Mixture de souffle métallique. Variété spéciale de *mixture de métasouffle*, ce liquide existe en cinq déclinaisons, une pour chaque type de dragon métallique. Ce breuvage se présente donc sous la forme d'une potion d'une couleur bien précise : airain, argent, bronze, cuivre ou or. Une fois avalée, cette mixture est susceptible de modifier le prochain souffle du bénéficiaire, du moins si elle est utilisée avant la fin du round suivant. Le souffle prend la forme de l'effet qui n'inflige pas de dégâts. Ainsi, c'est un cône de *sommeil* qui est généré pour une mixture d'airain, un cône de gaz paralysant pour une mixture d'argent, un cône de *champ de force* pour une mixture de bronze, un cône de *lenteur* pour une mixture de cuivre et un cône de gaz affaiblissant pour une mixture d'or. Le DD de sauvegarde est égal à celui du souffle naturel du bénéficiaire et les effets sont semblables à ceux que produirait le bénéficiaire s'il usait normalement du souffle. Par exemple, un vieux dragon rouge qui boit une *mixture de souffle d'or* a la possibilité de souffler un cône de gaz affaiblissant infligeant un affaiblissement temporaire de 8 points de Force.

Une créature bénéficiant d'un *élixir de souffle enflammé* (ou de quelque effet similaire) peut avaler une *mixture de souffle métallique* pour modifier l'effet de feu de son élixir, exploitant alors le niveau de lanceur de sorts de l'effet (3 dans le cas d'un *élixir de souffle enflammé*) en guise de catégorie d'âge. Une créature dénuée d'attaque de souffle ne tire aucun avantage de la mixture.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *souffle substitué*, un sort (*champ de force*, *immobilisation de personne*, *lenteur*, *rayon affaiblissant* ou *sommeil*) ; Prix 2 100 po ; Poids 500 g.

Pectoral de manœuvrabilité. Ce disque en métal est pourvu de lanières fixées aux membres antérieurs du dragon qui permettent de maintenir l'objet sur sa poitrine. Une créature volante dotée de cet objet merveilleux voit sa manœuvrabilité augmenter d'un cran. De son côté, un *pectoral de manœuvrabilité suprême* l'augmente de deux crans. Un humanoïde porte ce type d'objet comme s'il s'agissait d'une veste.

Transmutation faible (ordinaire) ou modérée (suprême) ; NLS 3 (ordinaire) ou 9 (suprême) ; Création d'objets merveilleux, *ailes des cieux* (ordinaire) ou *ailes des cieux suprêmes* (suprême) ; Prix 12 000 po (ordinaire) ou 90 000 po (suprême) ; Poids 2,5 kilos.

SENTINELLES DRACONIQUES

Les sentinelles draconiques sont des objets merveilleux dont les dragons se servent souvent pour protéger leur repaire et leurs trésor. Ils ne sont pas sans rappeler certaines formes d'aménagement merveilleux utilisés dans les forteresses et donjons humanoïdes, tels qu'ils sont décrits dans le *Stronghold Builder's Handbook*. En substance, les sentinelles draconiques sont des objets magiques immobiles (ou quasi immobiles) qui se conforment aux règles habituelles traitant des objets magiques. Pour plus d'informations sur la création et le coût de ces objets, reportez-vous au *Stronghold Builder's Handbook*.

La plupart des sentinelles draconiques affectent une zone qualifiée de « caverne ». Il ne s'agit pas forcément d'une véritable caverne, mais d'une zone de 36 m² (par exemple, 6 m × 6 m).

Désactiver une sentinelle draconique. En qualité d'objet magique stationnaire, la sentinelle draconique n'est pas sans rappeler un piège magique (même si elle a des effets bénéfiques plutôt que nuisibles). Un personnage doté du pouvoir de recherche des pièges (ce qui inclut les roublards et les créatures affectées par *détection des pièges*) peuvent user de Fouille pour trouver les sentinelles draconiques et de Désamorçage/sabotage pour les désactiver. Le DD de ces deux tests est égal à 25 + le niveau de sort du sort de plus haut niveau utilisé dans la conception de la sentinelle. Un test de Désamorçage/sabotage réussi réprime les propriétés magiques de la sentinelle pendant 1d4 rounds. Si le personnage dépasse le DD d'au moins 10 points, il en réprime les propriétés magiques pendant 1d4 minutes.

Absence merveilleuse. Cette sentinelle dissimule toutes les auras magiques présentes dans la caverne, comme si celle-ci bénéficiait d'une *aura magique de Nystul*.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *aura magique de Nystul* ; Prix 3 000 po.

Bassin de scrutation. Ce bassin peu profond constitue une surface réfléchissante qui permet à son utilisateur de scruter autrui. Cet effet fonctionne sur le même principe que le sort *scrutation*. Les lanceurs de sorts peuvent donc user de magie au travers d'une telle sentinelle draconique (reportez-vous à la description du sort *scrutation*).

Les dimensions minimales du bassin sont de 1,20 m × 2,40 m. Il peut s'être formé au sommet d'un large piédestal, mais ce genre d'objet apparaît tout aussi souvent au niveau du sol. Si le bassin est entièrement vidé de son eau, il perd ses propriétés magiques.

Divination faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *scrutation* ; Prix 7 500 po.

Bassin de scrutation suprême. Cet objet magique fonctionne sur le même principe qu'un *bassin de scrutation* normal, à une exception près. En effet, les sorts lancés par son intermédiaire n'ont aucun risque d'échec (voir description du sort *scrutation suprême*).

Divination modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *scrutation suprême* ; Prix 33 000 po.

Caverne de babillage. Toute créature pénétrant dans cette caverne doit réussir un jet de Volonté (DD 14) sans quoi les mots qu'elle prononce prennent la forme d'un charabia incompréhensible. La nature exacte des sons transformés est déterminée par le créateur de cet objet magique au moment de sa conception.

En raison de l'effet, nul ne peut communiquer verbalement avec qui que ce soit au sein de la caverne. En outre, il empêche les lanceurs de sorts de jeter des sorts à composantes verbales.

Transmutation faible, NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *manipulation des sons* ; Prix 7 500 po.

Caverne de silence. Tous les sons produits dans cette caverne sont annulés (comme si le sort *silence* faisait effet). Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 13) peuvent s'exprimer normalement (et donc lancer des sorts à composantes verbales), mais les autres sons sont complètement étouffés.

Cette propriété n'affecte pas les sons dont la source se situe en dehors de la caverne.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets magiques, *silence* ; Prix 3 000 po.

Caverne sûre. Cette caverne est sous l'effet d'un sort d'*esprit impénétrable*. En son sein, nul ne peut être affecté par des objets et sorts qui détectent, influencent ou lisent les émotions et les pensées, ce qui inclut *miracle* et *souhait*. Même les tentatives de scrutation qui balayent la zone ne fonctionnent pas.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *esprit impénétrable* ; Prix 60 000 po.

Caverne tellurienne. Au sein des murs de cette caverne, le sort *vol* ne fonctionne pas. Les personnages qui entrent en ces lieux en volant redescendent au sol comme si le sort venait de s'achever. Une fois hors de la caverne, les sorts de *vol* dont la durée n'est pas arrivée à expiration reprennent normalement.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *immunité contre les sorts* ; Prix 14 000 po.

Inscriptions du secret. Cette forme d'aménagement merveilleux dispose de sceaux profanes sur les parois et le plafond de la caverne. Ceux-ci peuvent être aussi discrets ou voyants que le souhaite leur créateur. Cependant, quand une personne tente d'espionner une créature située dans la caverne au moyen de *clairaudience/clairvoyance*, de *scrutation*, d'une *boule de cristal* ou de quelque autre objet de scrutation magique, les inscriptions se mettent à luire. Si la tentative de scrutation vient de l'intérieur de la caverne, la personne qui en est à l'origine se met également à luire.

Le scrutateur peut effectuer un test de niveau de lanceur de sorts opposé (contre le niveau de lanceur de sorts des *inscriptions du secret*). Si la cible de la scrutation remporte le test opposé, elle reçoit une image mentale de l'espion, mais également la direction dans laquelle il se trouve et la distance qui l'en sépare (la marge d'erreur de la distance n'est que de 10 %).

Divination modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *détection de la scrutation* ; Prix 14 000 po.

Inscriptions du vide. Les créatures situées dans une caverne pourvue de ces inscriptions sont immunisées contre la scrutation. En fait, les individus tentant de lancer *scrutation* ont le sentiment que la caverne est complètement vide, quel que soit le nombre de personnes qu'elle renferme et leurs activités en cours.

Illusion modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *leurre* ; Prix 22 500 po.

Luminaire éclatant. Ce demi-orbe en acier de 1,20 mètre de large génère autour de lui-même un sort de *lumière du jour* de 18 mètres de rayon. Les créatures normalement affectées par la lumière du jour le sont également par le *luminaire éclatant*. Si un sort de ténèbres

magiques pénètre dans la zone, les deux effets sont annulés jusqu'à ce que le sort de ténèbres arrive à terme ou soit déplacé.

L'orbe est équipé d'un volet. Ainsi, quand il est fixé au plafond, toute créature située dessous peut dissimuler ou révéler l'objet (et la lumière en résultant) au prix d'une action de mouvement.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *lumière du jour* ; Prix 15 000 po.

Luminaire noir. Ce demi-orbe en acier de 90 centimètres de large génère autour de lui-même un sort de *ténèbres* de 6 mètres de rayon. Même les créatures normalement capables de voir dans le noir complet ne sauraient y discerner quoi que ce soit. De plus, il annule les sources de lumière normale, mais également celles de lumière magique du 1er niveau ou moins. Si une lueur magique du 2e niveau (comme *flamme éternelle*) pénètre dans la zone, les deux effets sont annulés jusqu'à ce que le sort de lumière arrive à terme ou soit déplacé. Les sorts de lumière de plus haut niveau, comme *lumière du jour*, ne sont pas affectés par les ténèbres du *luminaire noir*.

L'orbe est équipé d'un volet. Ainsi, quand il est fixé au plafond, toute créature située dessous peut dissimuler ou révéler l'objet (et les ténèbres en résultant) au prix d'une action de mouvement.

Évocation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *ténèbres* ; Prix 6 000 po.

Lustre noir. Ce demi-orbe en acier de 1,20 mètre de large génère autour de lui-même un sort de *ténèbres profondes* de 18 mètres de rayon. Même les créatures normalement capables de voir dans le noir complet ne sauraient y discerner quoi que ce soit. De plus, il annule les sources de lumière normale, mais également celles de lumière magique du 2e niveau ou moins. Si un sort de *lumière du jour* pénètre dans la zone, les deux effets sont annulés jusqu'à ce que le sort de lumière arrive à terme ou soit déplacé.

L'orbe est équipé d'un volet. Ainsi, quand il est fixé au plafond, toute créature située dessous peut dissimuler ou révéler l'objet (et les ténèbres en résultant) au prix d'une action de mouvement.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *ténèbres profondes* ; Prix 15 000 po.

Œil de l'ouragan. Cet orbe en cristal de 1,50 mètre de large nourrit des vents dignes d'un ouragan (cf. page 95 du *Guide du Maître*) aux alentours du repaire du dragon. L'œil du cyclone (parfaitement calme) est un cylindre de 24 mètre de diamètre maximum. Si l'antre est de plus grande taille, il faut utiliser plusieurs orbes pour multiplier les zones de clame plat. Tout volume encadré par différents yeux fait automatiquement partie de la zone d'accalmie, l'ensemble constituant alors un œil gigantesque protégé des vents violents des environs.

Le vent tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, au choix. Cependant, si plusieurs orbes œuvrent conjointement, il leur faut travailler dans le même sens. Si cet objet est associé à un *œil de la tornade* ou à un *œil de la tempête*, chacun œuvre selon les possibilités de l'objet le plus faible.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle des vents* ; Prix 75 000 po.

Œil de la tempête. Cet orbe en cristal de 1,20 mètre de large nourrit des vents dignes d'une tempête (cf. page 95 du *Guide du Maître*) aux alentours du repaire du dragon. Pour plus de détails sur son fonctionnement, reportez-vous à la description de l'*œil de l'ouragan*.

Si cet objet est associé à un *œil de l'ouragan* ou à un *œil de la tornade*, chacun œuvre selon les possibilités de l'objet le plus faible.

Transmutation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle des vents* ; Prix 60 000 po.

Œil de la tornade. Cet orbe en cristal de 1,80 mètre de large nourrit des vents dignes d'une tornade (cf. page 95 du *Guide du Maître*) aux alentours du repaire du dragon. Pour plus de détails sur son fonctionnement, reportez-vous à la description de l'*œil de l'ouragan*.

Si cet objet est associé à un *œil de l'ouragan* ou à un *œil de la tempête*, chacun œuvre selon les possibilités de l'objet le plus faible.

Transmutation puissante ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle des vents* ; Prix 90 000 po.

Orbe des bonnes brises. Cet orbe en cristal de 1,20 mètre de large assure un climat tempéré et des plus agréables dans un rayon de 3 kilomètres autour de l'antre du dragon. Si une créature souhaite altérer le climat dans la zone, il lui faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre la puissance de l'*orbe des bonnes brises* pour y parvenir.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle du climat* ; Prix 33 000 po.

Orbe nuageux. Cet orbe en cristal de 1,20 mètre de large génère de vilaines conditions météorologiques (orages au printemps, pluies torrentielles l'été, neige à l'automne et blizzard durant l'hiver) dans un rayon de 3 kilomètres autour du repaire du dragon. Si une créature souhaite altérer le climat dans la zone, il lui faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre la puissance de l'*orbe nuageux* pour y parvenir.

Pour plus de détails sur les effets du climat, reportez-vous aux pages 93 à 95 du *Guide du Maître*.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle du climat* ; Prix 33 000 po.

Plate-forme de guérison. Chaque fois qu'une créature est placée sur cette plate-forme circulaire de 3 mètres de rayon rivée au sol, elle bénéficie d'un sort de *guérison suprême*.

Si un mort-vivant se retrouve sur cette même plate-forme, il subit un sort de *mise à mal*.

Abjuration puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *guérison suprême de groupe* ; Prix 76 500 po.

Salle manquante. Les divinations et les sorts ou objet magiques de détection ont du mal à remarquer cette caverne (et tout ce qu'elle renferme). Pour qu'un effet de ce type fonctionne, le lanceur de sorts doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD de 16.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *antidétection* ; Prix 7 500 po.

Sceaux d'annulation. Un *globe d'invulnérabilité* emplit la caverne, telles que ses limites sont définies par les sceaux profanes placés sur les parois. Les effets magiques du 4e niveau ou moins ne fonctionnent pas dans la zone. Il est donc impossible de les lancer au sein de la caverne. S'ils sont jetés à l'extérieur de celle-ci, leurs effets n'y pénètrent pas.

Une *dissipation de la magie* à cible réprime temporairement les *sceaux d'annulation*, comme s'il s'agissait d'un objet magique.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *globe d'invulnérabilité* ; Prix 33 000 po.

Sceaux d'annulation mineure. Ceux-ci sont identiques aux *sceaux d'annulation*, si ce n'est qu'ils bloquent les effets magiques du 3e niveau ou moins (comme s'ils créaient un *globe d'invulnérabilité partielle*).

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *globe d'invulnérabilité partielle* ; Prix 14 000 po.

Voile de dissimulation. Cette sentinelle draconique masque jusqu'à 730 m² (27 m × 27 m) de cases adjacentes de la caverne à l'aide d'un effet de *mirage*, ce qui permet de faire passer l'antre pour ce qu'il n'est pas. L'illusion inclut des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives, mais il ne permet pas de déguiser, de cacher ou d'ajouter des créatures.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *mirage* ; Prix 25 000 po.

CLASSES DE PRESTIGE DRACONIQUES

Les dragons adoptent rarement une classe de personnage. Leur perception de l'écoulement du temps, leurs pouvoirs naturels considérables et leur nature essentiellement bestiale les invitent habituellement à laisser leur talent se développer naturellement, et non à partir à l'aventure et à s'entraîner comme des créatures pourvues de classes de personnage.

Ceci étant dit, certains dragons adoptent une classe de prestige quand ils atteignent l'âge mûr, en passant parfois par l'une des classes standard du Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*. Cependant, ces dernières n'offrant que peu d'avantages aux dragons, les classes de prestige leur confèrent plus souvent des pouvoirs inimaginables aux yeux de leurs semblables.

Parfois, leurs motivations sont d'ordre religieux. Ceux qui se consacrent aux principales divinités draconiques comptent, par exemple, parmi les rangs des gardiens sacrés de Bahamut ou des ravageurs maudits de Tiamat. Certains dragons mineurs (et quelques véritables dragons) se tournent vers les veilleurs de Chronepsis, la divinité draconique du destin, de la mort et du jugement. Le légendaire dragon maléfique Ashardalon donna naissance à un culte de disciples draconiques qui le singent en se liant à des esprits démoniaques. D'autres dragons sont en quête de statut divin et leur avancée au sein de la classe de prestige d'ascendant draconique mesure leur progression dans ce sens.

D'autres dragons se tournent vers une classe de prestige pour accroître leur puissance en perfectionnant leurs pouvoirs naturels. La fureur ensanglantée est une force de la nature destructrice, une créature chaotique sans égale, alors que le dragon ciselé adopte une approche beaucoup plus disciplinée de sa progression, notamment en ciselant des runes protectrices sur ses écailles. Le maître élémentaire est en quête d'une meilleure harmonie avec les forces de la nature qui font partie intégrante de tous les dragons véritables, prenant ainsi l'ascendant sur les énergies qui coulent dans leurs veines.

ASCENDANT DRACONIQUE

Comptant parmi les plus puissantes créatures du plan Matériel, les dragons entretiennent une relation unique avec les puissances interplanaires. Ainsi, les ascendants draconiques cherchent-ils à transcender les limites fixées à leur existence matérielle, à s'élever au-dessus des autres dragons pour devenir des dieux. Leur évolution au sein de cette classe de prestige représente leur progression vers ce but ultime. Du reste, plus ils avancent, plus ils évoquent les dieux.

La plupart des ascendants draconiques entament cette classe de prestige sans autres niveaux de classe, mais tous ont un âge et une puissance considérables. Quelques prêtres, paladins et chevaliers noirs draconiques se lancent dans cette classe de prestige quand ils atteignent une certaine puissance. Les membres des classes de prestige divines présentées dans ce chapitre (veilleur de Chronepsis, gardien sacré de Bahamut et ravageur maudit de Tiamat) se tournent parfois vers la voie de l'ascension divine pour devenir de meilleurs serviteurs de leurs dieux respectifs.

Les ascendants draconiques sont vaniteux et généralement détachés du monde. Ils considèrent le périple qui les mène vers l'ascension divine comme une course et ne souhaitent pas qu'un de leurs semblables leur emboîte le pas. Ceci dit, ils s'entourent souvent de serviteurs et d'alliés qui les aident dans leur quête. Enfin, ils œuvrent plus volontiers avec les dragons mineurs et les autres races que les autres dragons.

Dés de vie. d12.

Conditions

Pour devenir ascendant draconique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon véritable.

Un ascendant draconique

Illus. de J. Jarvis

TABLE 2–4 : ASCENDANT DRACONIQUE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	Aura fabuleuse (terreur)
2	+2	+3	+3	+3	Augmentation de points de vie
3	+3	+3	+3	+3	Immunité contre la transmutation
4	+4	+4	+4	+4	Augmentation de points de vie, réduction des dégâts augmentée
5	+5	+4	+4	+4	Aura fabuleuse (détermination)
6	+6	+5	+5	+5	Augmentation de points de vie, protection vitale
7	+7	+5	+5	+5	Bonus de parade
8	+8	+6	+6	+6	Augmentation de points de vie, réduction des dégâts augmentée
9	+9	+6	+6	+6	Esprit d'acier
10	+10	+7	+7	+7	Augmentation de points de vie, aura fabuleuse (hébétement)
11	+11	+7	+7	+7	Résistance au feu, résistance à la magie
12	+12	+8	+8	+8	Augmentation de points de vie, immortalité

Bonus de base à l'attaque. +30.

Dons. Guérison accélérée, Réflexes surhumains, Savoir draconique, Vigueur surhumaine, Vitesse supérieure, Volonté de fer.

Spécial. *Festin.* L'ascendant draconique en herbe doit dévorer son trésor pour entamer son ascension divine. La valeur de celui-ci doit s'élever à 100 000 po au moins. Toutefois, si sa valeur est supérieure, il ne peut pas se contenter d'en avaler pour 100 000 po et de conserver le reste ; il lui faut tout engloutir.

Compétences de classe

Les compétences de l'ascendant draconique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'ascendant draconique :

Armes et armures. L'ascendant draconique ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Aura fabuleuse (Ext). L'ascendant draconique perd son pouvoir de présence terrifiante et le remplace par une aura de terreur spéciale. Cette aura entoure le dragon sur un rayon (au choix) égal à celui de sa présence terrifiante (9 mètres × la catégorie d'âge du dragon) et fonctionne en permanence, sauf s'il choisit de la désactiver. Il peut même choisir d'exclure ses alliés de l'effet. Les créatures qui s'y trouvent doivent réussir un jet de Volonté (DD égal au DD de la présence terrifiante + 1/2 niveaux d'ascendant draconique). Celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont secouées, alors que celles qui le réussissent sont immunisées contre l'aura du dragon pendant 24 heures. Si le dragon attaque ou charge, les créatures secouées doivent réussir un nouveau jet de Volonté (même DD) sous peine d'être effrayées.

Quand un ascendant draconique parvient au niveau 5, il peut choisir de modifier son aura pour galvaniser ses alliés et effrayer ses ennemis. Tous les alliés du dragon situés dans le rayon de l'aura bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests. De leur côté, ses ennemis doivent réussir un jet de Volonté sous peine de subir un malus de –4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.

Quand un ascendant draconique atteint le niveau 10, il s'ouvre les portes d'une troisième option. Il est capable de frapper les victimes de son aura d'hébétement. Fascinées, celles-ci se contentent alors de contempler le dragon si elles ratent leur jet de Volonté. Là encore, le dragon peut choisir d'exclure ses alliés de l'effet.

Toutes les utilisations de l'aura fabuleuse du dragon sont des effets mentaux.

Augmentation de points de vie (Ext). Au niveau 2, et tous les deux niveaux par la suite, l'ascendant draconique gagne 1 point de vie par dé de vie (ce qui inclut ses dés de vie de dragon et ses niveaux de classe). Par contre, cet avantage ne saurait pousser les points de vie du dragon au-dessus de la limite normalement autorisée par ses dés de vie et son bonus de Constitution.

Au niveau 12, les points de vie l'ascendant draconique correspondent au maximum autorisé par ses dés de vie et son bonus de Constitution.

Immunité contre la transmutation (Ext). Au niveau 3, l'ascendant draconique gagne une immunité contre la métamorphose, la pétrification et toute forme d'attaque susceptible de modifier sa forme. Les pouvoirs et sorts de transformation fonctionnent néanmoins sur lui-même.

Réduction des dégâts augmentée (Sur). Au niveau 4, la réduction des dégâts de l'ascendant draconique ne peut être vaincue que par des armes épiques. Au niveau 8, elle augmente de 5 points. Par exemple, un dragon noir vénérable ascendant draconique de niveau 8 a une réduction des dégâts (20/épique).

Protection vitale (Ext). À compter du niveau 6, l'ascendant draconique n'est plus vulnérable à l'absorption d'énergie, aux diminutions permanentes et aux affaiblissement temporaires de caractéristiques.

Bonus de parade (Sur). Dès le niveau 7, l'ascendant draconique bénéficie d'un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme (le cas échéant).

Esprit d'acier (Ext). À compter du niveau 9, l'ascendant draconique est immunisé contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).

Résistance au feu (Ext). Dès le niveau 11, l'ascendant draconique bénéficie d'une résistance au feu (20), du moins s'il n'est pas déjà immunisé contre le feu.

Résistance à la magie (Ext). À compter du niveau 11, l'ascendant draconique bénéficie d'une résistance à la magie (33).

Immortalité (Ext). Un ascendant draconique de niveau 12 est un quasi-dieu. Il ne peut plus mourir de causes naturelles. Il n'a pas besoin de manger, de dormir ou de respirer. Il peut néanmoins périr au cours d'un affrontement physique ou magique, et il reste sujet à la mort par dégâts excessifs.

Code de conduite. L'ascendant draconique doit rester fidèle aux préceptes de son alignement, quels qu'ils soient. S'il commet sciemment un acte opposé à celui-ci, il perd le bénéficie de son pouvoir d'aura fabuleuse (sans regagner sa présence terrifiante) et il lui est impossible de gagner de nouveaux niveaux au sein de cette classe. Pour recouvrer l'usage de son aura fabuleuse et pouvoir de nouveau progresser au sein de cette classe de prestige, il doit expier ses fautes (cf. le sort *pénitence* dans le *Manuel des Joueurs*).

DISCIPLE D'ASHARDALON

Lorsqu'il fut mortellement blessé par un druide humain, le vénérable dragon rouge Ashardalon remplaça son cœur meurtri par un démon encore vivant, un balor particulièrement puissant nommé Ammet, le Dévoreur d'Âmes. Inspirés par son exemple, les disciples d'Ashardalon lient un esprit fiélon à leur cœur, prenant à terme les caractéristiques de rejetons démoniaques. Les disciples d'Ashardalon ne révèrent pas véritablement le vénérable dragon, et ils n'apprennent pas de lui comme semble l'impliquer le terme « disciple », mais ils le considèrent comme le modèle de leur voie et cherchent à s'en rapprocher autant que possible.

Qu'ils soient pourvus d'une autre classe ou non, de nombreux dragons maléfiques peuvent entamer cette classe de prestige. Ceux qui ont des penchants profanes ou religieux et qui sont en quête de connaissances précises empruntent souvent cette voie. Cependant, même les plus grands combattants des dragons rouges sont parfois inspirés par l'exemple d'Ashardalon.

Les disciples d'Ashardalon sont membres d'une organisation secrète et plus ou moins soudée. Chacun entretient par nécessité des contacts avec d'autres membres de l'ordre, mais leurs ambitions personnelles sont telles qu'ils coopèrent rarement avec leur prochain pour ce qui est de leurs maléfiques machinations. Ils font souvent usage de sbires, y compris de personnages fiélons, et évitent de compter sur leurs semblables. À l'instar de leur modèle, ils sont souvent à la tête de sectes d'humanoïdes maléfiques, voire de morts-vivants, qu'ils bercent de vaines promesses. Tous sont atteints d'une certaine folie des grandeurs : conquête du pouvoir, de royaumes entiers, d'artefacts anciens, etc. Ils conviennent donc plus particulièrement aux campagnes épiques.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir disciple d'Ashardalon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon.

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +18.

Un disciple d'Ashardalon

Illus. de S. Tapin

TABLE 2–5 : DISCIPLE D'ASHARDALON

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Lien fiélon, résistance (5), *ténèbres*
2	+2	+0	+3	+3	Augmentation de points de compétence, *profanation*
3	+3	+1	+3	+3	Augmentation de caractéristiques (For, Dex, Int), *ténèbres maudites*
4	+4	+1	+4	+4	*Empoisonnement*, résistance (10)
5	+5	+1	+4	+4	*Contagion*
6	+6	+2	+5	+5	Augmentation de caractéristiques (For, Dex, Con, Int, Cha), *blasphème*, immunité contre le poison
7	+7	+2	+5	+5	Augmentation d'armure naturelle, *sanctification maléfique*
8	+8	+2	+6	+6	*Aura maudite*, résistance (15)
9	+9	+3	+6	+6	Augmentation de caractéristiques (For, Dex, Int), *flétrissure*
10	+10	+3	+7	+7	Augmentation de points de compétence
11	+11	+3	+7	+7	*Destruction*
12	+12	+4	+8	+8	Augmentation de caractéristiques (For, Dex, Con, Int, Cha), perfection fiélon, résistance (20)

Compétences. Degré de maîtrise de 18 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 18 en Connaissances (religion).

Dons. Pouvoir magique rapide, Volonté de fer.

Spécial. *Initiation.* Avant d'entamer cette classe de prestige, le dragon doit se joindre à une secte de disciples et subir un rite d'initiation. Durant le rituel, on entaille son cœur, pratique particulièrement dangereuse pour les individus trop faibles et qui leur coûte dans tous les cas 1 point de Constitution. (Les dragons qui atteignent le niveau 6 dans cette classe finissent par regagner ce point de Constitution.)

Compétences de classe

Les compétences du disciple d'Ashardalon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Un dragon ciselé

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple d'Ashardalon :

Armes et armures. Le disciple d'Ashardalon ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Lien fiélon (Sur). Au titre de son initiation, le disciple d'Ashardalon lie son cœur à un esprit démoniaque, singeant ainsi le rituel au cours duquel Ashardalon remplaça son cœur par un balor. L'alignement du dragon devient chaotique mauvais s'il ne l'était pas déjà. Le dragon bénéficie également de sorts d'ensorceleur supplémentaires comme si sa valeur de Charisme était supérieure de 2 points.

Résistance (Ext). Le disciple d'Ashardalon gagne une résistance à l'acide, à l'électricité, au feu et au froid. Celle-ci s'élève à 5 au niveau 1 et augmente de 5 points tous les quatre niveaux (10 au niveau 4, 15 au niveau 8 et 20 au niveau 12).

Pouvoirs magiques. Au fil de sa progression, le disciple d'Ashardalon gagne des pouvoirs magiques. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe et le DD des sauvegardes est de 10 + son modificateur de Charisme + niveau de sort. Une fois un pouvoir acquis, le disciple peut s'en servir au rythme qui suit ; *aura maudite, empoisonnement* et *ténèbres*, 3 fois/jour ; *aura maudite, blasphème, contagion, destruction, flétrissure, profanation, sanctification maléfique* et *ténèbres maudites*, 1 fois/jour.

Augmentation de points de compétence. Aux niveaux 2 et 10, le disciple d'Ashardalon gagne un nombre de points de compétence supplémentaires égal à ses dés de vie. Ces points simulent la transition graduelle de l'état de dragon (6 points de compétence par dé de vie) à celui d'Extérieur (8 points de compétence par dé de vie). Ils viennent en plus de ceux gagnés à chaque niveau et ne sont pas sujets au modificateur d'Intelligence du dragon.

Augmentation de caractéristiques. Tous les trois niveaux, les valeurs du disciple d'Ashardalon augmentent automatiquement. Aux niveaux 3, 6, 9 et 12, sa Force, sa Dextérité et son Intelligence augmentent de 1 point. Aux niveaux 6 et 12, sa Constitution et son Charisme augmentent eux aussi de 1 point. Au niveau 12, le disciple d'Ashardalon bénéficie donc des ajustements aux valeurs de caractéristiques de l'archétype demi-fiélon.

Immunité contre le poison (Ext). Un disciple d'Ashardalon de niveau 6 ou plus est immunisé contre toutes les formes de posion.

Augmentation d'armure naturelle (Ext). Au niveau 7, le bonus d'armure naturelle d'un disciple d'Ashardalon augmente de +1.

Perfection fiélon (Ext). Au niveau 12, le lien que le disciple d'Ashardalon entretient avec son esprit démoniaque est achevé et parfait. Il jouit désormais de l'archétype demi-fiélon et devient un Extérieur.

DRAGON CISELÉ

Les dragons ciselés sont membres d'un ordre énigmatique de dragons et de demi-dragons. Ils tirent leur nom des ciselures qui apparaissent sur leurs écailles et qui leur confèrent une incroyable protection mystique. Leur discipline, leur désir de perfection et leur transcendance mystique ne sont pas sans rappeler celles dont font preuve les moines.

La plupart des dragons ciselés sont des dragons véritables, car beaucoup des drakes, draqueterres, wivernes et autres créatures sont dépourvus des épaisses écailles censées recevoir les gravures mystiques de l'ordre. Un demi-dragon ne peut adopter cette classe de prestige que si son parent non draconique possède une impressionnante armure naturelle. Cependant, certains demi-dragons/demi-

Table 2–6 : dragon ciselé

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	Résistance à la magie augmentée
2	+2	+3	+3	+3	Résistance au poison, vulnérabilité amoindrie
3	+3	+3	+3	+3	Résistance aux énergies destructives
4	+4	+4	+4	+4	Armure naturelle (+2), sérénité
5	+5	+4	+4	+4	Réduction des dégâts augmentée
6	+6	+5	+5	+5	Immunité contre une énergie destructive supplémentaire
7	+7	+5	+5	+5	*Protection contre la mort*, vulnérabilité annulée
8	+8	+6	+6	+6	Armure naturelle (+4)
9	+9	+6	+6	+6	Plénitude physique
10	+10	+7	+7	+7	Immunité contre le poison
11	+11	+7	+7	+7	Réduction des dégâts exceptionnelle
12	+12	+8	+8	+8	Armure naturelle (+6), immunité contre une énergie destructive

géants usent de magie pour durcir leur cuir de manière à pouvoir emprunter cette voie. Certains dragons progressent au sein d'autres classes (généralement moine, magicien, ensorceleur ou prêtre) avant de se tourner vers celle-ci, principalement pour remplir la condition relative au bonus de base aux jets de Volonté.

Les dragons ciselés ne bâtissent pas de monastères, mais ils se rassemblent en petits groupes appelés « lauths ». Ces minuscules communautés, qui comptent trois à cinq dragons, partagent un vaste territoire et ne se retrouvent qu'occasionnellement, mais elles se réunissent très vite quand l'un de leurs membres est menacé.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir dragon ciselé, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon.

Alignement. Loyal.

Bonus d'armure naturelle. +20.

Bonus de base aux sauvegardes. Vol +20.

Don. Volonté de fer.

Compétences de classe

Les compétences du dragon ciselé (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de dragon ciselé :

Armes et armures. Le dragon ciselé ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Résistance à la magie augmentée (Ext). Un dragon ciselé ajoute son niveau de classe à sa résistance à la magie naturelle. Les dragons qui en sont dépourvus n'en acquièrent pas en se tournant vers cette classe de prestige. Cependant, si l'intéressé vieillit au point d'en gagner une, il ajoute son niveau de classe à la résistance à la magie naturelle acquise avec sa nouvelle catégorie d'âge.

Résistance au poison (Ext). À compter du niveau 2, le dragon ciselé bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Vulnérabilité amoindrie. Toujours au niveau 2, le dragon ciselé acquiert Vulnérabilité amoindrie (cf. page 75) en qualité de don supplémentaire.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Au niveau 3, le dragon ciselé gagne une résistance (10) à deux types d'énergie destructive face auxquels il ne présente pas déjà d'immunité, de vulnérabilité ou de résistance. Il choisit cette résistance parmi les types d'énergie destructive suivants : acide, électricité, feu, froid ou son. Par exemple, un dragon d'or ciselé pourra choisir une résistance à l'acide (10) et une résistance à l'électricité (10).

Armure naturelle (Ext). Au niveau 4, le bonus d'armure naturelle du dragon ciselé augmente de +2. Il augmente de nouveau de +2 aux niveaux 8 et 12 (pour un total de +4 au niveau 8 et de +6 au niveau 12).

Sérénité (Ext). À partir du niveau 4, le dragon ciselé bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement.

Réduction des dégâts augmentée (Sur). Au niveau 5, la réduction des dégâts d'un dragon ciselé augmente de 5 points et ne peut être vaincue que par des armes magiques chaotiques. Par exemple, un dragon bleu ciselé d'âge mûr de niveau 5 possède une réduction des dégâts (15/Chaos et magie).

Immunité contre une énergie destructive supplémentaire (Ext). Au niveau 6, le dragon ciselé gagne une immunité contre une énergie destructive à laquelle il résiste déjà. Dans le même temps, sa résistance (10) à un autre type d'énergie destructive passe à (20), et il gagne une résistance (10) à un troisième type d'énergie destructive. Pour ce qui est de ce troisième type, un dragon du feu ne peut choisir le froid, et un dragon du froid ne peut choisir le feu.

Le dragon d'or ciselé de l'exemple ci-dessus pourra donc dès le niveau 6 jouir d'une immunité contre l'électricité, d'une résistance à l'acide (20) et d'une résistance au son (10).

Au niveau 12, l'une des résistance aux énergies destructives du dragon ciselé devient une nouvelle immunité et il acquiert d'autres résistances. Sa résistance (20) devient une immunité, sa résistance (10) passe à (20), et il gagne une résistance (10) contre toutes les autres énergies destructives (acide, électricité, feu, froid et son) face auxquelles il ne présente pas déjà une immunité ou une résistance.

Au niveau 12, le dragon d'or ciselé de l'exemple ci-dessus bénéficie d'une immunité contre le feu (naturelle), contre l'électricité (acquise au niveau 6) et contre l'acide. Il jouit également d'une résistance au son (20) et d'une résistance au froid (10).

Protection contre la mort **(Mag).** Dès le niveau 7, le dragon ciselé a le pouvoir de se lancer *protection contre la mort*, 1 fois par jour, comme un prêtre de son niveau de classe.

Vulnérabilité annulée. Au niveau 7, le dragon ciselé acquiert Vulnérabilité annulée (cf. page 75) en qualité de don supplémentaire.

Plénitude physique (Sur). Dès le niveau 7, le dragon ciselé est capable de se soigner. Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer un nombre de points de vie égal au triple de son niveau de classe (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix).

Immunité contre le poison (Ext). Au niveau 10, le dragon ciselé est immunisé contre tous les poisons.

Réduction des dégâts exceptionnelle (Sur). À partir du niveau 11, la réduction des dégâts du dragon ciselé ne peut être vaincue que par les armes épiques chaotiques. Par exemple, un dragon bleu ciselé d'âge mûr de niveau 11 possède une réduction des dégâts (15/Chaos et épique).

FUREUR ENSANGLANTÉE

Un dragon courroucé est assurément une créature redoutable. Un dragon enragé, aux yeux injectés de sang, à la gueule dégoulinant de bave et aux écailles couvertes de sang est une horreur face à laquelle on ne saurait résister. Il s'agit d'un dragon dont la rage surpasse celle d'un barbare humain, qui n'est qu'une colère d'enfant en comparaison.

La plupart des fureurs ensanglantées sont des dragons adolescents ou plus vieux pourvus de plusieurs niveaux de barbare. Quelques-uns viennent à cette classe de prestige en empruntant une voie inhabituelle, comme la classe de sohei ou la classe de prestige de guerrier félidé (toutes deux décrites dans le *Guide de l'Orient*). En fait, peu de fureurs ensanglantées on des niveaux de classe sans lien avec le pouvoir de rage de berserker.

Ces monstres sont des dragons solitaires proches des forces destructrices de la nature. Leurs penchants chaotiques expliquent que nul ne puisse prédire quand ils vont fondre sur une communauté humaine ou un avant-poste, pour ne laisser que des cratères fumants dans leur sillage.

Dés de vie. d12.

Une fureur ensanglantée

Conditions

Pour devenir fureur ensanglantée, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon.

Alignement. Chaotique.

Bonus de base à l'attaque. +22.

Compétences. Degré de maîtrise de 14 en Intimidation.

Dons. Attaque en puissance, Onde de choc, Tornade ailée.

Spécial. *Rage de berserker.* Le dragon doit être pourvu du pouvoir de rage de berserker, habituellement issu de niveaux de barbare, et doit pouvoir en user 3 fois par jour.

Présence terrifiante. Le dragon doit avoir le pouvoir de présence terrifiante.

TABLE 2–7 : FUREUR ENSANGLANTÉE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Présence effrayante
2	+2	+0	+3	+0	Fureur draconique (+2/+1)
3	+3	+1	+3	+1	Écailles de sang (résistance à la magie, réduction des dégâts +5)
4	+4	+1	+4	+1	Éventration
5	+5	+1	+4	+1	Fureur avancée
6	+6	+2	+5	+2	Fureur draconique (+4/+2)
7	+7	+2	+5	+2	Écailles de sang (réduction des dégâts +0/magie et fer froid)
8	+8	+2	+6	+2	Incitation de la rage
9	+9	+3	+6	+3	Fureur inlassable
10	+10	+3	+7	+3	Fureur draconique (+6/+4)
11	+11	+3	+7	+3	Écailles de sang (réduction des dégâts +0/épique et fer froid)
12	+12	+4	+8	+4	Rapidité aveuglante

Compétences de classe

Les compétences de la fureur ensanglantée (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de fureur ensanglantée :

Armes et armures. La fureur ensanglantée ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Présence effrayante (Ext). La simple vision d'une fureur ensanglantée est particulièrement insoutenable et manquerait de faire défaillir le plus valeureux des guerriers. La présence terrifiante du dragon n'en est donc que plus efficace. Ainsi, le DD de sauvegarde visant à résister à ce pouvoir bénéficie d'un bonus égal au niveau de classe du dragon. Les créatures dont le nombre de dés de vie est inférieur ou égal à la moitié des niveaux de classe +4 du dragon sont paniquées si elles ratent leur jet de sauvegarde. Celles qui en ont plus sont simplement secouées. Les deux effets de peur durent pendant 6d6 rounds (et non pendant 4d6 rounds).

Fureur draconique (Ext). À compter du niveau 2, la rage de berserker de la fureur ensanglantée est plus redoutable encore. Quand elle use de cette aptitude, ses valeurs de Force et de Constitution augmentent de 2 points supplémentaires et elle bénéficie d'un bonus de moral additionnel de +1 aux jets de Volonté. Ainsi, un Barb11/fureur ensanglantée 2 usant de rage de berserker gagne +8 en Force et en Constitution, et bénéficie de +4 aux jets de Volonté. (Son malus à la CA reste de –2.)

Au niveaux 6 et 10, ces bonus augmentent d'autant. Un Barb11/fureur ensanglantée 10 gagne +12 en Force et en Constitution, et +6 aux jets de Volonté.

Écailles ensanglantées (Sur). Dès le niveau 3, on peut dire que la fureur ensanglantée mérite parfaitement son nom. Quand elle entre en rage de berserker, de petites quantités de sang suintent de ses écailles, soulignant ainsi leur contour et lui donnant une apparence plus terrifiante encore. Ce sang offre au dragon une protection surnaturelle contre les sorts et les dégâts des armes. Ainsi, pendant toute la durée du pouvoir, sa résistance à la magie augmente d'un nombre de points égal à son niveau de classe, et sa réduction des dégâts n'est pas en reste. Le nombre situé avant la barre oblique augmente de 5 points au niveau 3. À partir du niveau 7, sa réduction des dégâts ne peut être vaincue que par des arme magiques en fer froid, puis par des arme épiques en fer froid dès le niveau 11. Par exemple, un vieux dragon blanc pourvu d'une réduction des dégâts (10/magie) atteint le niveau 3 de fureur ensanglantée. Quand il use de rage de berserker, il jouit désormais d'une réduction des dégâts (15/magie). Au niveau 7, il acquiert une réduction des dégâts (15/magie et fer froid). Enfin, au niveau 11 il gagne une réduction des dégâts (15/épique et fer froid) conjointement avec son aptitude de rage de berserker.

Éventration. Au niveau 4, la fureur ensanglantée gagne Éventration (cf. page 68) en qualité de don supplémentaire., même si elle ne satisfait pas aux conditions.

Fureur avancée (Ext). À compter du niveau 5, la fureur ensanglantée peut user de rage de berserker pendant un nombre de rounds égal à 6 + son modificateur de Constitution.

Incitation de la rage (Ext). Dès le niveau 8, la fureur ensanglantée est capable de plonger ses alliés dans un état de rage quand elle-même use de rage de berserker. Le dragon peut affecter tous les alliés situés dans un rayon de 18 mètres, leur conférant un bonus de moral de +4 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté. Dans le même temps, ils subissent un malus de –2 à la CA. Pour le reste, ce pouvoir est identique à la rage de berserker du barbare et inclut l'effet de fatigue à son terme.

Fureur inlassable (Ext). À compter du niveau 9, la fureur ensanglantée n'est plus fatiguée au terme de sa rage de berserker.

Rapidité aveuglante (Ext). Une fureur ensanglantée de niveau 12 peut user de *rapidité* jusqu'à 12 rounds par jour (en une ou en plusieurs fois, au choix). On active ce pouvoir au prix d'une action libre.

Anciennes fureurs ensanglantées

Une fureur ensanglantée devenant loyale perd les pouvoirs acquis jusque-là et ne peut plus progresser en niveaux dans cette classe de prestige.

GARDIEN SACRÉ DE BAHAMUT

Parmi les prêtres draconiques de Bahamut, certains sont principalement animés par la compassion de ceux qui endurent les déprédations des dragons maléfiques. Ces prêtres adoptent la classe de prestige de gardien sacré de Bahamut, se forgeant une identité autour de l'idée selon laquelle il leur faut protéger ceux qui ne peuvent se défendre seuls contre les pouvoirs redoutables des rejetons de Tiamat.

Les gardiens sacrés de Bahamut sont généralement des dragons d'or ou d'argent pourvus de niveaux de prêtre. Les demi-dragons bons sont étonnamment nombreux parmi les rangs des gardiens, où ils

Table 2–8 : Gardien sacré de Bahamut

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+2	Conversion divine,	—
2	+2	+0	+3	+3	Châtiment des dragons maléfiques (1 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+3	+1	+3	+3	Aura de bravoure	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+4	+1	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+5	+1	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+6	+2	+5	+5	Châtiment des dragons maléfiques (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+7	+2	+5	+5	Bouclier sacré	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+8	+2	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+9	+3	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+10	+3	+7	+7	Châtiment des dragons maléfiques (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
11	+11	+3	+7	+7	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
12	+12	+4	+8	+8	Bouclier sacré de zone	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

sont mieux acceptés qu'au sein des autres groupes et organisations draconiques. Les gardiens sacrés possèdent souvent des niveaux de prêtre et de paladin, rarement d'autres classes.

Les gardiens sacrés apparaissent partout là où les dragons mauvais constituent une menace pour autrui. Leur alignement, généralement loyal, les pousse à collaborer avec d'autres créatures. Ils travaillent parfois en couple, mais généralement en compagnie de groupes d'humanoïdes et autres créatures issus des communautés qu'ils ont juré de protéger.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir gardien sacré de Bahamut, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon.

Alignement. Loyal bon ou neutre bon.

Bonus de base à l'attaque. +15.

Dons. Attaque en puissance, Endurance aux coups.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins.

Domaine. Protection.

Spécial. Réduction des dégâts (5/magie).

Compétences de classe

Les compétences du gardien sacré de Bahamut (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de gardien sacré de Bahamut :

Armes et armures. Le gardien sacré de Bahamut ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Conversion divine. Au niveau 1, le gardien sacré de Bahamut perd tous les niveaux d'ensorceleur découlant de son espèce et de sa catégorie d'âge. Son niveau de lanceur de sorts divins augmente du nombre de niveaux d'ensorceleur ainsi sacrifiés. Ces niveaux de lanceur de sorts effectifs ne s'appliquent qu'aux facultés de lanceur de sorts du dragon, pas aux autres aptitudes de classe (comme le renvoi des morts-vivants ou la forme animale, par exemple).

Par exemple, un très vieux dragon d'or Prê1 embrasse la classe de prestige de gardien sacré de Bahamut. Ses treize niveaux d'ensorceleur sont convertis en niveaux de prêtre, ce qui lui confère les facultés de lanceur de sorts d'un prêtre de niveau 14.

Châtiment des dragons maléfiques (Sur). Une fois par jour, un gardien sacré de Bahamut de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier un dragon maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Si le gardien utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas un dragon d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé. Le gardien sacré de Bahamut peut ainsi châtier toute créature d'alignement mauvais relevant du type dragon.

Le gardien sacré de Bahamut peut user de cette forme de châtiment 2 fois par jour dès le niveau 6, puis 3 fois par jour à partir du niveau 10.

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de gardien sacré de Bahamut, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, forme animale, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Un très vieux dragon d'or Prê1/gardien sacré de Bahamut 2 a les facultés de lanceur de sorts d'un prêtre de niveau 15 : 13 en raison de la conversion divine de ses niveaux d'ensorceleur, 1 grâce à son niveau de prêtre et 1 pour ses deux niveaux de classe de prestige.

Si le dragon acquiert une catégorie d'âge après avoir pris des niveaux dans cette classe, les facultés de lanceur de sorts sont ajoutées à son niveau de lanceur de sorts effectif. Dans l'exemple du très vieux dragon d'or abordé ci-dessus, les facultés de lanceur de sorts de la créature augmenteront de 2 niveaux s'il atteint la catégorie d'âge vénérable. Il lancera donc des sorts comme un prêtre de niveau 17.

Aura de bravoure (Sur). Dès le niveau 3, le veilleur sacré de Bahamut est immunisé contre la terreur. De plus, son pouvoir de présence terrifiante galvanise ses alliés tout en épouvantant ses ennemis. Tous les alliés situés dans le rayon de l'aura (9 mètres × sa catégorie d'âge) ne sont pas affectés par la présence terrifiante du dragon et bénéficient d'un bonus de moral aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur égal au niveau de classe du dragon + son modificateur de Charisme. Quels que soient leurs dés de vie, ses alliés situés dans le rayon de l'aura ne sauraient être paniqués par la présence terrifiante d'un dragon maléfique.

Enfin, les ennemis situés au sein de l'aura sont affectés par la présence terrifiante du dragon.

Bouclier sacré (Sur). À partir du niveau 7, le gardien sacré de Bahamut a le pouvoir de s'entourer d'une aura protectrice ayant une durée de vie de 10 minutes. Celle-ci protège le dragon et son équipement des attaques. Le bouclier absorbe 10 points de dégâts par niveau de classe. Une fois son capital épuisé, il disparaît. La source de ces dégâts (armes, sorts, énergie destructive, etc.) importe peu. De plus, les dégâts que le dragon ne subit pas en temps normal (par exemple, dégâts de feu contre un dragon d'or ou dégâts d'une arme ne passant pas la réduction des dégâts) ne sont pas comptés dans le total absorbé. Le dragon peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour.

Bouclier sacré de zone (Sur). Au niveau 12, le gardien peut étendre son bouclier sur un rayon de 9 mètres. Il peut le disposer n'importe où dans son champ de vision et décider de lui conférer une mobilité au regard des objets non portés et des créatures consentantes (ce qui inclut également le dragon). Le bouclier bloque les attaques, mais les créatures qui se trouvent en son sein peuvent néanmoins porter des coups.

MAÎTRE ÉLÉMENTAIRE

Les dragons sont partiellement conçus à partir de matière élémentaire brute. Deux forces redoutables coulent donc dans leurs veines : l'énergie qui alimente leur souffle et la nature élémentaire qui constitue le cœur de leur être. Le maître élémentaire s'efforce d'atteindre l'harmonie parfaite entre ces deux forces.

Un maître élémentaire

Illus. de W. England

La voie du maître élémentaire est presque exclusivement parcourue par les dragons véritables, car elle nécessite un lien avec les forces élémentaires et les énergies. Certains dragons sont pourvus de niveaux dans d'autres classes, habituellement magicien ou ensorceleur, avant de se tourner vers cette classe de prestige, mais beaucoup s'en passent.

Les maîtres élémentaires sont les dragons les plus solitaires et reclus. Ils passent leur vie à communier avec les forces de la nature et entretiennent moins de liens avec ce qu'ils considèrent comme des formes de vie inférieures. Quand ils collaborent avec d'autres créatures, ils se tournent vers des élémentaires et des Extérieurs qui sont leurs alliés, et parfois vers de jeunes dragons de leur espèce.

Dés de vie. d12.

Conditions

Pour devenir maître élémentaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon.

Bonus de base à l'attaque. +20.

Dons. Trois dons de métasouffle au choix.

Sorts. Faculté de lancer des sorts profanes.

Spécial. *Harmonisation élémentaire.* Le dragon doit être pourvu d'un sous-type relevant d'une énergie ou d'un élément, comme air, eau, électricité, feu, froid ou terre.

Souffle. Le dragon doit être pourvu d'un souffle infligeant des dégâts d'énergie destructive.

Compétences de classe

Les compétences du maître élémentaire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

TABLE 2–9 : MAÎTRE ÉLÉMENTAIRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	Contrôle des élémentaires, harmonisation de l'énergie, maîtrise des éléments
2	+2	+3	+3	+3	*Convocation d'élémentaire I*, substitution d'énergie destructive
3	+3	+3	+3	+3	Énergie renforcée (+1)
4	+4	+4	+4	+4	Explosion d'énergie
5	+5	+4	+4	+4	*Convocation d'élémentaire II*
6	+6	+5	+5	+5	Énergie renforcée (+2)
7	+7	+5	+5	+5	Tempête d'énergie
8	+8	+6	+6	+6	*Convocation d'élémentaire III*
9	+9	+6	+6	+6	Énergie renforcée (+3)
10	+10	+7	+7	+7	Pouvoir magique
11	+11	+7	+7	+7	*Convocation d'élémentaire IV*
12	+12	+8	+8	+8	Énergie renforcée (+3), particularités élémentaires

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître élémentaire :

Armes et armures. Le maître élémentaire ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Contrôle des élémentaires (Sur). Un maître élémentaire peut renvoyer ou détruire les créatures dont le sous-type élémentaire est opposé au sien, comme un prêtre d'alignement bon renvoie les morts-vivants. De même, il peut intimider ou contrôler les morts-vivants de son sous-type élémentaire, comme un prêtre d'alignement mauvais intimide les morts-vivants. Le dragon peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

L'air et la terre s'opposent, tout comme le feu et l'eau. Les dragons pourvus du sous-type froid intimident les créatures du froid et renvoient les créatures du feu.

Harmonisation de l'énergie (Ext). Le maître élémentaire est en harmonie avec le type d'énergie auquel est associé son souffle. Pour les dragons pourvus de plusieurs souffles, cela correspond à celui qui inflige des dégâts d'énergie destructive, habituellement à base d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son. Un dragon doté de plusieurs souffles de ce type choisit l'énergie avec laquelle il se trouve en harmonie. Cette aptitude ne confère pas d'avantage particulier, mais détermine la forme que prennent par la suite d'autres pouvoirs, comme énergie renforcée, explosion d'énergie, substitution d'énergie destructive et tempête d'énergie.

Maîtrise des éléments (Ext). À partir du niveau 1, le maître élémentaire se rapproche davantage de l'élément qui correspond à son sous-type.

Les dragons dotés du sous-type air ou électricité (ce qui inclut les dragons chanteurs, de cristal, d'émeraude, à pointes et verts) jouissent de la maîtrise de l'Air. Ainsi, les créatures volantes subissent un malus de –1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts contre le dragon.

Les dragons dotés du sous-type eau (ce qui inclut les dragons de bronze, noirs et de topaze) jouissent de la maîtrise de l'Eau. Ainsi, le dragon bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont au contact de l'eau.

Les dragons dotés du sous-type feu (ce qui inclut les dragons d'airain, d'or et rouges, mais également les dracosires de feu d'enfer) jouissent de la maîtrise du Feu. Ainsi, le dragon bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le feu ou utilisent des armes pourvues des propriétés spéciales de feu ou de feu intense.

Les dragons dotés du sous-type froid (ce qui inclut les dragons d'argent et blancs) jouissent de la maîtrise du Froid. Ainsi, le dragon bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec la glace ou utilisent des armes pourvues des propriétés spéciales de froid ou de froid intense.

Les dragons dotés du sous-type terre (ce qui inclut les dragons d'améthyste, bleus, bruns, de cuivre, des Profondeurs et de saphir) jouissent de la maîtrise de la Terre. Ainsi, le dragon bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol.

Convocation d'élémentaire **(Mag).** Une fois par jour, un maître élémentaire de niveau 2 ou plus peut user de son souffle pour convoquer un élémentaire de taille M correspondant à son sous-type élémentaire. Le dragon attaque de manière habituelle, mais dans le sillage du souffle apparaît l'élémentaire, qui attaque dès le round suivant. S'il le souhaite, le dragon peut convoquer un arrawak adulte (air ou froid), une salamandre commune (feu), un tojanida adulte (eau) ou un xorn de taille moyenne (terre). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation d'alliés naturels* V, le niveau de lanceur de sorts du dragon étant égal à son niveau de classe. Un dragon pourvu du sous-type froid peut convoquer un élémentaire de l'Eau de taille M ou un tojanida adulte.

Dès le niveau 5, le dragon peut convoquer un élémentaire de taille G ou deux élémentaires de taille M. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation d'alliés naturels* VI.

À compter du niveau 8, le dragon peut convoquer un élémentaire de taille TG, deux élémentaires de taille G ou quatre élémentaires de taille M. Il peut également opter pour un arrawak ancien, une salamandre noble, un tojanida ancien, un grand xorn, ou quatre créatures de taille M de l'espèce correspondant. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation d'alliés naturels* VII.

Enfin, un dragon de niveau 11 peut convoquer un élémentaire noble, deux élémentaires de taille TG ou quatre élémentaires de taille M. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation d'alliés naturels* VIII.

Substitution d'énergie destructive (Ext). Au niveau 2, le maître élémentaire gagne le pouvoir de modifier les sorts affichant un registre d'énergie destructive pour remplacer cette dernière par celle avec laquelle il est en harmonie. Le sort modifié fonctionne en tout point normalement, si ce n'est le type de dégâts infligés.

Énergie renforcée (Ext). À partir du niveau 3, le maître élémentaire ajoute 1 point au DD de sauvegarde des sorts dont le registre correspond au type d'énergie avec lequel il est en harmonie.

Ce bonus augmente de +1 tous les trois niveaux de maître élémentaire (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9 et +4 au niveau 12). Il est cumulable avec le bonus découlant du don École renforcée.

Explosion d'énergie (Sur). Un maître élémentaire de niveau 4 ou plus peut produire une émanation d'énergie destructive autour de son corps. L'explosion est constituée du type d'énergie avec lequel le dragon est en harmonie et a un rayon de 1,50 mètre par niveau du dragon. Tout ce qui se trouve dans la zone subit 1d8 points de dégâts par niveau de classe du dragon. Un jet de Réflexes (DD 10 + niveau de classe du dragon + son modificateur de Con) réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

La création de l'explosion compte comme une utilisation du souffle. Le dragon doit donc attendre 1d4 rounds avant de pouvoir souffler ou l'utiliser de nouveau.

Tempête d'énergie (Sur). Un maître élémentaire de niveau 7 ou plus peut s'entourer d'un vortex d'énergie destructive du type avec lequel le dragon est en harmonie. Le vortex s'étend à partir du dragon sous la forme d'une émanation de 1,50 mètre de rayon par niveau de classe. Ce vortex arrête les attaques d'armes de jet et de projectiles, qu'elles soient portées par des créatures situées dans cette zone, contre des créatures situées dans cette zone, ou qu'elles traversent simplement le vortex. Chaque round, la tempête d'énergie inflige 2 points de dégâts par niveau de classe aux créatures non protégées situées dans la zone. Elle dure 1 round par niveau de classe (mais le dragon peut y mettre un terme au prix d'une action de mouvement) et compte comme deux utilisations du souffle du dragon. Le maître élémentaire doit donc attendre 2d4 rounds une fois celle-ci en place et après sa disparition avant de pouvoir souffler ou l'utiliser de nouveau (cela concerne également le pouvoir d'explosion d'énergie).

Un gardien sacré de Bahamut protège des innocents du souffle d'un ravageur maudit de Tiamat.

Pouvoir magique. Au niveau 10, le maître élémentaire gagne un pouvoir magique associé à son sous-type élémentaire : *cyclone* pour un dragon de l'air, *flétrissure* pour un dragon de l'eau, *nuage incendiaire* pour un dragon du feu, *rayon polaire* pour un dragon du froid et *tremblement de terre* pour un dragon de la terre. Le dragon peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour (niveau 20 de lanceur de sorts).

Particularités élémentaires (Ext). Un maître élémentaire de niveau 12 est immunisé contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et la prise en tenaille.

RAVAGEUR MAUDIT DE TIAMAT

La déesse Tiamat prétend que tous les dragons maléfiques lui doivent allégeance. Cependant, ceux qui se consacrent pleinement à sa cause comptent parmi les plus redoutables forces du Mal qui parcourent le monde et incarnent toute sa puissance destructrice. Les ravageurs maudits de Tiamat sont des prêtres draconiques qui espèrent glaner un soupçon de la puissance de leur déesse sans s'encombrer de sa subtilité et de son raffinement. Ils ne vivent que pour détruire et ne laissent que désolation dans leur sillage.

Les ravageurs maudits de Tiamat sont généralement des dragons bleus ou verts pourvus de niveaux de prêtre. Bien que les dragons rouges naissent avec une forte prédisposition envers le Chaos, certains s'écartent de cet alignement et finissent en tant que ravageurs maudits d'alignement neutre mauvais.

Le ravageur maudit travaille habituellement seul, mais il lui arrive de prendre la tête de hordes de kobolds, d'hommes-lézards ou de hobgobelins pour occuper ses adversaires ou les pousser à pécher par excès de confiance.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir ravageur maudit de Tiamat, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon.

Alignement. Loyal mauvais ou neutre mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +15.

Dons. Quintessence des souffles, Souffle balayant, Souffle rétabli.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins.

Domaine. Destruction.

Compétences de classe

Les compétences du ravageur maudit de Tiamat (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table 2–10 : Ravageur maudit de Tiamat

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+2	Châtiment (1 fois/jour), conversion divine	—
2	+2	+0	+3	+3	*Souffle substitué*	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+3	+1	+3	+3	Aura de désespoir	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+4	+1	+4	+4	Châtiment (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+5	+1	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+6	+2	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+7	+2	+5	+5	Souffle malfaisant	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+8	+2	+6	+6	Châtiment (3 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+9	+3	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+10	+3	+7	+7	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
11	+11	+3	+7	+7	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
12	+12	+4	+8	+8	Châtiment (4 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de ravageur maudit de Tiamat :

Armes et armures. Le ravageur maudit de Tiamat ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Châtiment. Un ravageur maudit de Tiamat ajoute son niveau de classe à ses niveaux de prêtre pour déterminer le bonus aux dégâts dont il bénéficie quand il use de son pouvoir de châtiment (pouvoir accordé par le domaine de prêtre de la Destruction).

Conversion divine. Au niveau 1, le ravageur maudit de Tiamat perd tous les niveaux d'ensorceleur découlant de son espèce et de sa catégorie d'âge. Son niveau de lanceur de sorts divins augmente du nombre de niveaux d'ensorceleur ainsi sacrifiés. Ces niveaux de lanceur de sorts effectifs ne s'appliquent qu'aux facultés de lanceur de sorts du dragon, pas aux autres aptitudes de classe (comme le renvoi des morts-vivants ou la forme animale par exemple).

Par exemple, un très vieux dragon rouge Prê1 embrasse la classe de prestige de ravageur maudit de Tiamat. Ses treize niveaux d'ensorceleur sont convertis en niveaux de prêtre, ce qui lui confère les facultés de lanceur de sorts d'un prêtre de niveau 14.

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de ravageur maudit de Tiamat, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, forme animale, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Un très vieux dragon rouge Prê1/ravageur maudit de Tiamat 2 a les facultés de lanceur de sorts d'un prêtre de niveau 15 : 13 en raison de la conversion divine de ses niveaux d'ensorceleur, 1 grâce à son niveau de prêtre et 1 pour ses deux niveaux de classe de prestige.

Si le dragon acquiert une catégorie d'âge après avoir pris des niveaux dans cette classe, les facultés de lanceur de sorts sont ajoutées à son niveau de lanceur de sorts effectif. Dans l'exemple du très vieux dragon rouge abordé ci-dessus, les facultés de lanceur de sorts de la créature augmenteront de 2 niveaux si elle atteint la catégorie d'âge vénérable. Il lancera donc des sorts comme un prêtre de niveau 17.

***Souffle substitué* (Mag).** Un ravageur maudit de Tiamat de niveau 2 ou plus peut user de *souffle substitué* à volonté. Cependant, cela augmente le temps qu'il lui faut attendre entre deux souffles de 1 round, comme s'il usait d'un don de métasouffle.

Aura de désespoir (Sur). À partir du niveau 3, la présence terrifiante du ravageur maudit de Tiamat est légèrement altérée. En plus de subir l'effet de terreur, les créatures situées dans le rayon du pouvoir subissent un malus de –2 aux jets de sauvegarde. Par ailleurs, ce malus est appliqué avant que les victimes n'effectuent leur jet de sauvegarde contre l'effet de présence terrifiante.

Souffle malfaisant (Sur). Dès le niveau 7, le ravageur maudit de Tiamat peut cracher un souffle d'énergie malfaisante, 3 fois par jour. Le souffle prend la forme d'un rayon nécessitant une attaque de contact à distance et présente une portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de classe. Il a tout l'air de relever du même type d'énergie que le souffle habituel du dragon. S'il touche sa cible, il inflige autant de dés de dégâts que le souffle normal de la créature, mais il s'agit de d12. (Ainsi, le souffle malfaisant d'un grand dracosire bleu infligera 24d12 points de dégâts.) Ces dégâts sont d'origine divine et ne sont donc pas sujets aux effets tels que *protection contre les énergies destructives*. Chaque utilisation de ce pouvoir compte comme une utilisation du souffle, aussi le dragon doit-il attendre 1d4 rounds avant de pouvoir s'en servir de nouveau.

Le ravageur maudit de Tiamat peut viser une cible située derrière un *mur de force*, un *mur prismatique* ou une *sphère prismatique*. Il effectue alors un test de dissipation spécial, lançant 1d20 + sa catégorie d'âge + son niveau de classe contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de réussite, l'effet est instantanément annulé (toutes les couches d'un effet prismatique sont détruites) et le rayon frappe la cible visée (du moins, si l'attaque de contact à distance est couronnée de succès). Le bouclier sacré d'un gardien de Bahamut arrête le souffle malfaisant.

Souffle malfaisant de groupe (Sur). Au niveau 12, le souffle malfaisant du ravageur maudit de Tiamat occupe la même zone que son souffle habituel et affecte donc toutes les créatures situées en son sein. Le dragon peut utiliser le rayon (cf. ci-dessus) ou l'effet de zone mais ne saurait avoir recours au deux pouvoirs plus de 3 fois par jour au total.

Si un *mur de force* ou un effet prismatique se trouve dans la zone du souffle malfaisant de groupe, le dragon effectue un test de dissipation spécial comme décrit ci-dessus.

VEILLEUR DE CHRONEPSIS

Chronepsis, le dieu draconique du destin, de la mort et du jugement, est silencieux, impassible et détaché du monde. La plupart

des dragons le respectent, mais peu de prêtres le vénèrent en raison de son alignement neutre. Les dragons chromatiques et métalliques versent généralement trop dans les extrêmes philosophiques pour devenir des prêtres de Chronepsis, d'autant que leur stricte adhésion à leur alignement les détourne du comportement détaché dont font montre les veilleurs. La plupart des veilleurs de Chronepsis sont des dragons cristallins, des dragons bruns, des dragons à pointes, des dragons chanteurs, des dragons-tortues ou des wivernes.

Fidèles à leur réputation, ils se tiennent à l'écart des événements qui agitent le monde, jouant le rôle d'observateurs et non de participants actifs. Ce sont d'excellentes sources d'informations et de conseils. Du reste, les dragons font souvent appel à eux pour juger disputes et plaintes. Ils constituent habituellement leur antre en des régions constituant des cimetières pour les autres dragons, incarnant ainsi l'aspect funéraire de leur divinité et protégeant les tombes des pillards et autres profanateurs.

Dés de vie. d8.

Un veilleur de Chronepsis

Illus. de D. Hudnut

Conditions

Pour devenir veilleur de Chronepsis, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Dragon.

Alignement. Neutre.

Compétences. Degré de maîtrise de 20 en Connaissances (deux au choix).

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins.

Domaine. Connaissance (ou faculté de lancer au moins trois sorts du domaine de la Connaissance en qualité de sorts profanes).

Compétences de classe

Les compétences du veilleur de Chronepsis (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (toutes, chacune devant être choisie individuellement) (Int) et Décryptage (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de veilleur de Chronepsis :

Armes et armures. Le veilleur de Chronepsis ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Aura apaisante (Sur). Au niveau 1, le veilleur de Chronepsis perd son pouvoir de présence terrifiante (le cas échéant) et acquiert une contagieuse aura apaisante. Cette aura a le même rayon et le même DD de sauvegarde que le pouvoir de présence terrifiante du dragon

TABLE 2–11 : VEILLEUR DE CHRONEPSIS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Aura apaisante, conversion divine, savoir draconique	—
2	+1	+0	+3	+3	*Compréhension des langages*	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+4	+4	Blâme étourdissant	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+4	*Don des langues*	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+2	+5	+5	*Détection du mensonge*	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+2	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+2	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+3	+6	+6	Vision divine	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+3	+7	+7	*Vision mystique*	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
11	+8	+3	+7	+7	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
12	+9	+4	+8	+8	*Analyse d'enchantement*	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

(le cas échéant). S'il ne possédait pas ce pouvoir, le rayon est égal à 1,50 mètre tous les 2 DV du dragon (seuls comptent les dés de vie de dragon, pas les niveaux de classe). Le jet de Volonté visant à résister à l'effet a un DD de 10 + 1/2 DV de base du dragon + son modificateur de Charisme. L'effet de l'aura est le même que celui du sort *apaisement des émotions*, mais il dure aussi longtemps que le veilleur n'attaque pas.

Conversion divine. Au niveau 1, le veilleur de Chronepsis perd tous les niveaux d'ensorceleur découlant de son espèce et de sa catégorie d'âge. Son niveau de lanceur de sorts divins augmente du nombre de niveaux d'ensorceleur ainsi sacrifiés. Ces niveaux de lanceur de sorts effectifs ne s'appliquent qu'aux facultés de lanceur de sorts du dragon, pas aux autres aptitudes de classe (comme le renvoi des morts-vivants, par exemple).

Par exemple, un très vieux dragon d'améthyste Prê1 embrasse la classe de prestige de veilleur de Chronepsis. Ses onze niveaux d'ensorceleur sont convertis en niveaux de prêtre, ce qui lui confère les facultés de lanceur de sorts d'un prêtre de niveau 12.

Savoir draconique. Le veilleur gagne Savoir draconique (cf. page 71) en qualité de don supplémentaire. Il ajoute son niveau de veilleur de Chronepsis aux tests de savoir draconique.

Compréhension des langages **(Mag).** Au niveau 2, le veilleur peut user de *compréhension des langages* à volonté.

Sorts. Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de veilleur de Chronepsis, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, forme animale, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Un très vieux dragon d'améthyste Prê1/veilleur de Chronepsis 2 a les facultés de lanceur de sorts d'un prêtre de niveau 13 : 11 en raison de la conversion divine de ses niveaux d'ensorceleur, 1 grâce à son niveau de prêtre et 1 pour ses deux niveaux de classe de prestige.

Si le dragon acquiert une catégorie d'âge après avoir pris des niveaux dans cette classe, les facultés de lanceur de sorts sont ajoutées à son niveau de lanceur de sorts effectif. Dans l'exemple du très vieux dragon d'améthyste abordé ci-dessus, les facultés de lanceur de sorts de la créature augmenteront de 2 niveaux. Il lancera donc des sorts comme un prêtre de niveau 15.

Blâme étourdissant (Sur). Un veilleur de niveau 4 peut proférer un blâme tonitruant capable d'étourdir une créature de son choix dans un rayon de 30 mètres. Si la cible manque son jet de sauvegarde (DD 10 + niveau de veilleur + 1/2 modificateur de Charisme), elle est étourdie pendant 1d4+1 rounds. Il s'agit d'un effet de son, mais pas de langage.

Don des langues **(Mag).** Au niveau 5, le veilleur peut user de *don des langues* à volonté.

Détection du mensonge (Sur). À compter du niveau 6, le veilleur de Chronepsis sait quand on lui ment délibérément (sauf si son interlocuteur est un dieu). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *détection du mensonge*, si ce n'est qu'il fonctionne en permanence et s'applique à toutes les créatures que le dragon perçoit.

Vision divine (Ext). Un veilleur de niveau 9 voit les illusions, les créatures et objets transmutés, et les créatures et objets déguisés pour ce qu'ils sont vraiment, du moins s'ils se situent dans un rayon de 9 mètres du dragon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *vision lucide*, si ce n'est qu'il évente également les déguisements ordinaires.

Vision mystique **(Mag).** Au niveau 10, le veilleur peut user de *vision mystique* 3 fois par jour. Le dragon utilise ce pouvoir au prix d'une action simple.

Analyse d'enchantement **(Mag).** Au niveau 12, le veilleur peut user d'*analyse d'enchantement* à volonté.

DRAGONS ÉVOLUÉS

En théorie, les règles d'évolution possible du *Manuel des Monstres* permettent une progression quasi infinie des dragons, bien au-delà du simple profil d'un grand dracosire. Le *Draconomicon* propose un système d'augmentation de leurs dés de vie au fil de leur progression.

Catégorie d'âge. Un dragon standard gagne une « catégorie d'âge virtuelle » tous les 3 DV au-delà du stade de grand dracosire. Pourvu de 21 DV de plus qu'un grand dracosire standard, un dragon rouge à 61 DV possède sept catégories d'âges virtuelles, ce qui signifie qu'il a dix-neuf catégories d'âge. Les pouvoirs qui fonctionnent 1 fois par jour et par catégorie d'âge, ou qui dépendent tout simplement de la catégorie d'âge, exploitent ce nombre modifié.

Taille. L'un des éléments les plus importants de l'évolution d'un dragon est sa taille. Les dragons qui n'atteignent pas la taille C au stade de grand dracosire ne peuvent jamais l'atteindre selon les règles d'évolution habituelles. Lorsque vous procédez à l'évolution possible d'un dragon, pensez d'abord au groupe auquel il appartient : petit (airain, blanc, cuivre ou noir), normal (bleu, bronze ou vert) ou grand (argent, or et rouge). Un dragon entre dans le premier groupe s'il est de taille TP lorsqu'il est dragonnet, dans le deuxième groupe s'il est de taille P lorsqu'il dragonnet et ne peut atteindre la taille C, et dans le troisième groupe s'il est de taille P à G lorsqu'il est dragonnet et atteint la taille C au stade de grand dracosire.

Un petit dragon parvient à la taille C quand il gagne deux catégories d'âge (+6 DV) après le stade de grand dracosire. Il passe à la taille C+ (cf. ci-dessous) après quatre catégories d'âge supplémentaires (total de +18 DV). Ainsi, un grand dracosire blanc atteint la taille C à 42 DV et la taille C+ à 54 DV. De son côté, un grand dracosire d'airain atteint la taille C à 43 DV et la taille C+ à 55 DV.

Un dragon normal parvient à la taille C quand il gagne une catégorie d'âge (+3 DV) après le stade de grand dracosire. Il passe à la taille C+ après quatre catégories d'âge supplémentaires (total de +15 DV). Ainsi, un grand dracosire vert atteint la taille C à 41 DV et la taille C+ à 53 DV. De son côté, un grand dracosire de bronze atteint la taille C à 42 DV et la taille C+ à 54 DV.

Un grand dragon parvient à la taille C+ quand il gagne quatre catégories d'âge (+12 DV) après avoir atteint la taille C. Ainsi, un grand dracosire rouge ou d'argent atteint la taille C+ à 52 DV. De son côté, un grand dracosire d'or atteint la taille C+ à 53 DV.

Taille C+. Bien qu'il n'existe pas de catégorie de taille supérieure à C, les plus gigantesques dragons évolués ont une meilleure allonge et infligent davantage de dégâts que les simples dragons de taille C. On dit alors qu'ils sont de taille C+ (« colossale plus »).

À l'instar de tout dragon de taille C, un dragon de taille C+ a un espace occupé de 9 mètres, mais son allonge augmente de 3 mètres pour chaque forme d'attaque naturelle (ce qui inclut le balayage de queue). Un dragon de taille C+ inflige 6d6 points de dégâts avec sa morsure, 4d8 points de dégâts avec ses griffes, 4d6 points de dégâts

avec ses ailes, 4d8 points avec sa queue, 6d6 points de dégâts avec son attaque d'écrasement et 4d6 points de dégâts avec son pouvoir de balayage de queue.

S'il prend la forme d'une ligne, son souffle a une longueur de 48 mètres (pour une hauteur et une largeur de 1,50 mètre). S'il s'agit d'un cône, il fait 24 mètres de long, de large et de haut. Le modificateur de taille des dragons de taille C+ reste de –8.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle d'un dragon évolué augmente de +1 pour chaque dé de vie acquis au-delà du stade de grand dracosire. (Vous pouvez également vous tourner vers les règles d'évolution habituelles car l'armure naturelle et les dés de vie augmentent toujours au même rythme.)

Souffle. Si le souffle du dragon évolué inflige des dégâts, ceux-ci augmentent de 2 dés par catégorie d'âge virtuelle acquise. Les deux exceptions du *Manuel des Monstres* sont le dragon blanc et le dragon d'airain, dont les dégâts de souffle n'augmentent que de 1 dé par catégorie d'âge. Le DD de sauvegarde contre les souffles est toujours égal à 10 +1/2 DV du dragon + son modificateur de Constitution.

Résistance à la magie. La résistance à la magie d'un dragon évolué augmente de +2 par catégorie d'âge supplémentaire.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement en vol, la manœuvrabilité, la vitesse de déplacement au sol et les autres modes de déplacement spéciaux (creusement, nage, etc.) ne changent pas.

Caractéristiques. La Force et la Constitution d'un grand dracosire augmentent de +2 par catégorie d'âge virtuelle acquise. Sa Dextérité ne change pas. L'Intelligence, la Sagesse et le Charisme augmentent de +2 toutes les deux catégories d'âge virtuelles glanées.

Pouvoirs spéciaux. Les dragons ne gagnent pas de pouvoirs spéciaux supplémentaires. Quand un dragon gagne une catégorie d'âge virtuelle après le stade de grand dracosire, sa réduction des dégâts devient (20/épique).

Niveau de lanceur de sorts. Le niveau d'ensorceleur d'un grand dracosire augmente de +2 par catégorie d'âge virtuelle acquise.

Dons. À l'instar des dragons ordinaires, les dragons évolués gagnent un don tous les 4 DV. À partir de la catégorie « vieux », ils peuvent faire leur choix parmi les dons épiques (cf. page 66).

Facteur de puissance. Le facteur de puissance d'un dragon évolué augmente de +2 par catégorie d'âge virtuelle acquise.

Le reste du profil est identique à la présentation qui en est faite dans le *Manuel des Monstres* et autres guides.

EXEMPLE DE DRAGON ÉVOLUÉ

Ce profil prend pour exemple un dragon rouge évolué doté de 61 DV. Cette progression représente une augmentation de 21 DV, soit sept catégories d'âge virtuelles.

Grand dracosire évolué. Dragon rouge, grand dracosire (m) ; FP 40 ; dragon (feu) de taille C+ ; DV 61d12+1 037 ; pv 1 433 ; Init +3 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 70 (contact 5, pris au dépourvu 67) ; BBA +77 ; Lutte +101 ; Att morsure (+77 corps à corps, 6d6+24) ; Out morsure (+77 corps à corps, 6d6+24), 2 griffes (+72 corps à corps, 4d8+12), 2 ailes (+72 corps à corps, 4d6+12) et queue (+72 corps à corps, 4d8+36) ; Esp/all 9 m/9 m ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/épique), résistance à la magie (46), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +35, Vig +49, Vol +43 ; For 59, Dex 16 (avec les *gants*), Con 45, Int 32, Sag 33, Cha 32.

Compétences et dons. Art de la magie +74, Bluff +75, Concentration +81, Connaissances (folklore local) +72, Connaissances (histoire) +72, Connaissances (mystères) +75, Connaissances (nature) +72, Détection +72, Diplomatie +79, Équilibre +33, Escalade +54, Estimation +44, Évasion +36, Fouille +72, Intimidation +77, Natation +39, Perception auditive +72, Premiers secours +41, Psychologie +72, Saut +92, Survie +26 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Éventration, Incantation magique, Incantation menacée, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide, Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'emplacement de sort (11e), Science de l'emplacement de sort (12e), Science de l'emplacement de sort (13e), Sort d'opportunité, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 12 m de diamètre ; les adversaires de taille G ou inférieure subissent 4d6+36 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 57), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 6d6+24 points de dégâts par round (morsure) ou 4d8+12 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille TG ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 9 m × 9 m ; les adversaires de taille TG ou inférieure subissent 6d6+36 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 57) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 8d8+36 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 19 fois/jour ; *suggestion*, 3 fois/jour ; *localisation suprême* et *orientation*, 1 fois/jour. Niveau 33 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort.

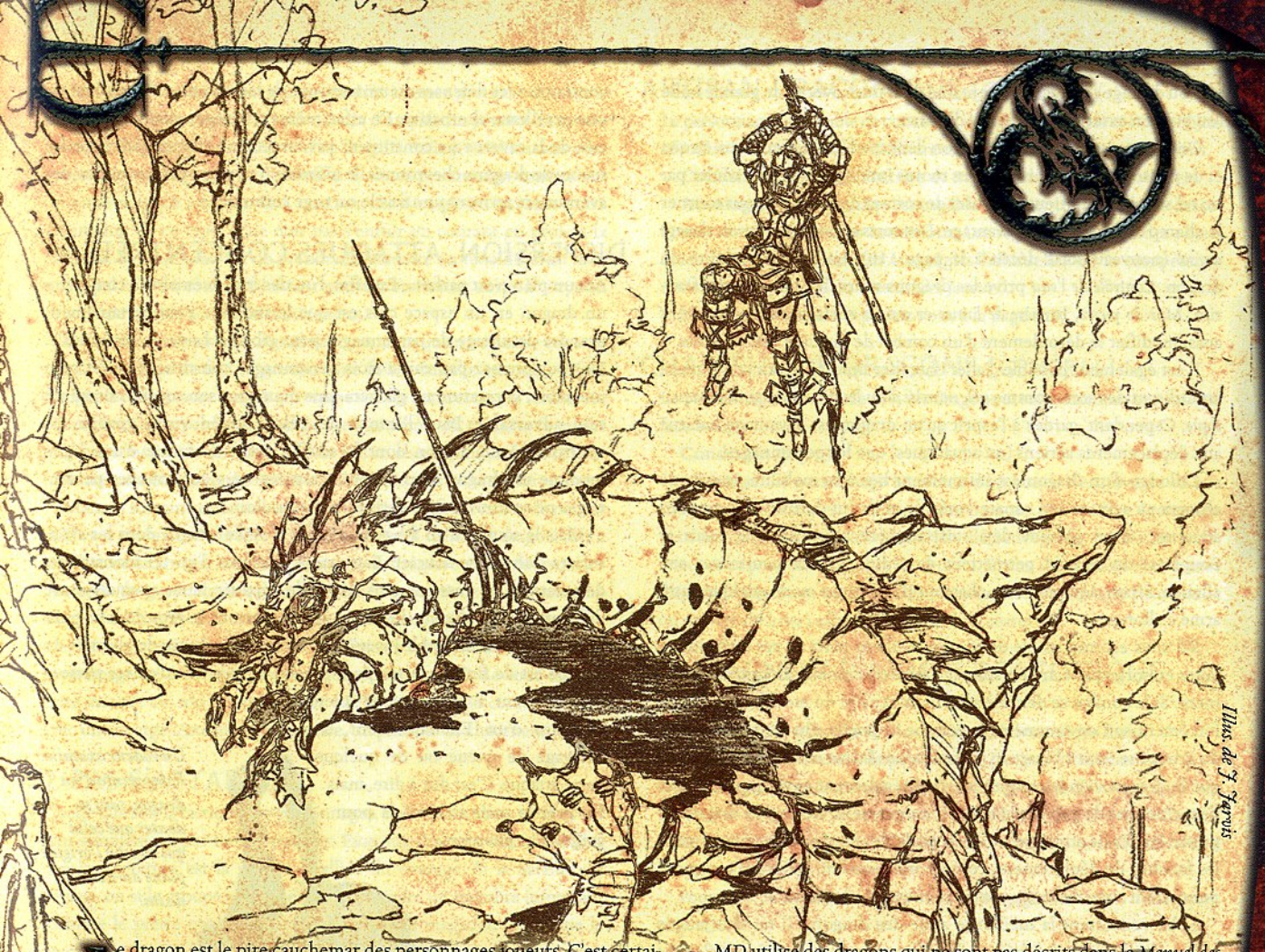
Présence terrifiante (Ext). Rayon de 171 m ; 60 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 51), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 33.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2/2/1/1 ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, frayeur, projectile magique, repli expéditif, ventriloquie* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, image miroir, ténèbres, toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu, mur de vent, rapidité, vol* ; 4e — *confusion, métamorphose, peau de pierre* ; 5e — *mur de force, passe-muraille, possession, téléportation* ; 6e — *dissipation suprême, pétrification, vision lucide* ; 7e — *boule de feu à retardement, contrôle des morts-vivants, sphère prismatique* ; 8e —*flétrissure, passage dans l'éther, symbole de mort* ; 9e — *mot de pouvoir mortel, nuée de météores, souhait.*

Souffle (Sur). Cône de 24 m de long ; 38d10 feu ; jet de Réflexes (DD 57), 1/2 dégâts.

Possessions. *Bracelets d'armure +5, gants de Dextérité +6, anneau de renvoi des sorts, anneau majeur de résistance aux énergies destructives (froid), diamant du Chaos*, 2 000 po.



Illus. de T. Jarvis

Le dragon est le pire cauchemar des personnages joueurs. C'est certainement le plus puissant adversaire qu'ils auront jamais à combattre, mais également le plus malin. Un dragon possède différents avantages sur un groupe d'aventuriers, aussi les personnages doivent-ils songer aux conséquences de leurs actes avant d'affronter une telle créature.

Bien sûr, c'est ce que ces monstres (et le MD) souhaitent inspirer aux PJ. Ils comptent sur leur grand pouvoir d'intimidation avant même que ceux-ci ne songent à aller les chasser. Ce chapitre s'adresse donc aux PJ suffisamment courageux pour passer outre les avertissements d'usage, les récits les plus effroyables et le bon sens. Ce chapitre s'adresse aux tueurs de dragons !

Cependant, ce chapitre renferme également des informations à l'attention de ceux qui comptent des dragons parmi leurs alliés, qu'il s'agisse de compagnon d'armes, de montures ou de familiers, d'amis ou de contacts, voire de maîtres.

COMBATTRE UN DRAGON

Les dragons ont divers avantages au combat : mobilité, attaques à distance, sens aiguisés, intelligence, résistance et, bien entendu, faculté d'infliger de terribles dégâts. Voici quelques conseils visant à rétablir l'équilibre.

MISE EN GARDE

Avant tout, assurez-vous de l'espèce, de l'âge et de toute autre caractéristique de marque du dragon. Faites particulièrement attention si votre MD utilise des dragons qui ne sont pas décrits dans le *Manuel des Monstres*, car il ne suffit pas de savoir si votre adversaire « est recouvert d'écailles sombres » ou « crache des flammes ».

Commencez par les bonnes vieilles méthodes, comme Renseignements ou savoir bardique. Dès que vous avez quelques pistes, tournez-vous vers la magie de divination. Les chasseurs de dragons de bas niveau peuvent user d'*augure* et de *clairvoyance* pour obtenir des indices capitaux, alors que les personnages plus puissants auront recours à *divination* et *communion* pour trouver les réponses aux questions importantes, mais également à *œil du mage*, *scrutation*, voire *forme éthérée* pour se faire une idée de son repaire avant de s'y aventurer. Évidemment, le dragon risque de remarquer toute tentative d'espionnage, mais cela ne veut pas dire qu'il saura qui vient ni quand.

Dès lors que les forces de l'adversaire sont convenablement évaluées, il faut se préparer à donner l'assaut et ne pas négliger ses défenses. Il est donc nécessaire de se munir de parchemins et de potions de *résistance aux énergies destructives* ou de *protection contre les énergies destructives* pour atténuer les effets du souffle de l'ennemi. Enfin, baguettes et parchemins renfermant des sorts offensifs (*boule de feu*, *cône de froid*, etc.) complètent la panoplie du chasseur de dragons.

CIRCONSCRIRE LE CHAMP DE BATAILLE

Si possible, il faut éviter de combattre un dragon dans une zone où il peut tirer le meilleur parti de ses facultés de

vol (ou de nage). Tout combat entamé dans une caverne de grande taille (ou pire, en extérieur) est perdu d'avance.

On peut tenter d'attirer un dragon dans un dédale de couloirs étroits et de petites grottes, mais seuls les moins intelligents se font rouler par un tel stratagème. Mieux vaut user de sorts et de bon sens pour tourner le champ de bataille à son avantage. Des sorts comme *lenteur* ou *clouage au sol* (nouveau sorts décrit à la page 110) limitent la mobilité du dragon. *Contrôle de l'eau* prive les dragons noirs de leur cachette favorite. *Mur de pierre, barrière de lames* et autres sorts similaires peuvent aussi modifier le déroulement d'un combat de manière très sensible.

Il est également possible d'aller chercher un dragon sur son terrain, en utilisant des sorts comme *vol, marche dans les airs* ou *respiration aquatique*. Cependant, gardez à l'esprit qu'un dragon est davantage habitué aux déplacements aériens (ou aquatiques) que les personnages.

L'allonge d'un dragon est intimement liée à sa mobilité. Inutile de charger au sein de son espace contrôlé et de lui donner de nouvelles attaques ; il en possède déjà suffisamment ainsi. Attaque éclair et Souplesse du serpent permettent de réduire ou de neutraliser son allonge. Sinon, équipez votre chasseur d'une pique ou de quelque autre arme à allonge.

S'il vous est impossible de tirer le meilleur parti de ces techniques, faites en sorte que votre personnage reste très mobile durant l'affrontement. Si le combat se déroule au sein du repaire du monstre, il connaît forcément son environnement comme sa poche. Du reste, si le mage du groupe se tient à l'écart en jetant *boule de feu* sur *boule de feu*, soyez sûr que le dragon viendra jusqu'à lui. Il est également envisageable d'user de techniques de guérilla, via Tir en mouvement, afin que le dragon ne puisse établir de stratégie sur les rounds à venir. Les sorts augmentant les facultés de déplacement, comme *repli expéditif, grand pas* et *rapidité* permettent aussi de lutter contre la vitesse de la créature.

L'obscurité étant la meilleure amie des dragons, il ne faut jamais hésiter à illuminer le théâtre des affrontements. *Lumière* et *flamme éternelle* fonctionnent à merveille, mais le sort *lumière du jour* n'a pas d'égal avec son rayon de 18 mètres de lueur vive. Si le dragon agrémente l'obscurité de brouillard ou de brume, une *bourrasque* annulera cet inconvénient.

LA SURPRISE

Bien qu'il soit extraordinairement difficile de surprendre un dragon, notamment parce qu'il est doté de pouvoirs d'odorat, de vision dans le noir, de vision nocturne et de perception aveugle, mieux vaut se montrer discret aussi longtemps que possible. Les aventuriers ne doivent pas se contenter de dévaler le couloir menant à son antre en jetant des sorts avant de donner un violent coup d'épaule dans la porte, car le dragon connaît alors les races, les classes et sans doute les petits déjeuners préférés des membres du groupe.

Les PJ peuvent user de *silence*, voire de *manipulation des sons* s'ils ont la chance d'être accompagnés par un barde. Bien qu'*invisibilité* ne fonctionne pas toujours contre les dragons, ce sort n'en reste pas moins utile contre les éventuels gardiens postés à l'entrée du repaire (cf. ci-dessous). *Invisibilité pour les dragons* (nouveau sort décrit à la page 112) peut même contribuer à vaincre sa perception aveugle.

Les dragons sont malins et engagent souvent des créatures chargées de garder leur antre ou de compléter leurs défenses constituées de pièges et de magie. Utilisez le parchemin d'*augure* ou de *divination* que votre prêtre a pris soin d'emporter pour déterminer la meilleure approche possible, sachant qu'il est certainement plus intéressant de contourner les défenses du monstre que de les affronter. *Orientation* est une excellente alternative. En effet, même si les ogres stationnés à l'entrée de la caverne ne constituent pas forcément une menace pour les tueurs de dragons chevronnés, le monstre n'en saura pas moins que des aventuriers arrivent une fois le carnage commencé.

DISPERSION, ATTAQUES CONCENTRÉES

Aucun plan n'est parfait... En effet, l'un des inconvénients à combattre un dragon en un espace clos est que le monstre peut certainement prendre davantage de personnages pour cibles à l'aide de son souffle. Ne vous pressez pas, car si trois personnages constituent bel et bien une cible, la créature ne gâchera sans doute pas son souffle contre un seul adversaire. Pour l'amour de Pélor, quand votre groupe est confronté à un dragon dont le souffle prend la forme d'une ligne (comme un dragon bleu ou noir), assurez-vous que tous les personnages ne se trouvent pas dans le même couloir.

Mais le souffle d'un dragon n'est pas la seule attaque dont les aventuriers doivent se soucier. L'attaque à outrance d'un tel monstre est dévastatrice, et aussi tentant soit-il de répartir leurs attaques entre différents PJ, la plupart des dragons concentrent le gros de leur puissance de feu sur une cible jusqu'à la terrasser. Si le destin du guerrier du groupe est de finir en pâtée pour dragon, inutile que d'autres personnages restent à proximité et soient les victimes d'un Enchaînement, d'un balayage de queue ou de quelque autre attaque. C'est dur à dire, mais les prêtres sont souvent là pour soigner les guerriers.

Un rôdeur examine l'empreinte d'un dragon, sans se douter que celui qui en est à l'origine plane au-dessus de lui.

Ceci étant dit, les PJ ont parfois intérêt à rester groupés, du moins pendant quelques rounds. En effet, l'aura d'un paladin permet de mieux résister à la présence terrifiante d'un dragon, mais les aventuriers s'exposent alors à une attaque de souffle. Si votre personnage compte sur un *cercle magique contre le Mal*, une *zone d'antimagie* ou quelque autre émanation de ce type, il ne doit pas s'enfuir en courant en proie à la panique. Si votre plan est de prendre le monstre en tenaille (c'est là le principal rôle du roublard), il faut pouvoir arriver au corps à corps au prix d'une simple action de mouvement.

Le fait de se disperser ne signifie aucunement qu'on ne puisse concentrer la puissance de feu du groupe. Une fois la bataille entamée, il faut frapper le dragon avec tout ce qui tombe sous la main et ne pas retenir ses coups. Inutile de perdre son temps avec les sbires du monstre (à moins qu'ils ne constituent un obstacle) ; les PJ s'en chargeront une fois la véritable menace éliminée, du moins s'ils n'ont pas pris la fuite entre-temps.

Mais en suivant ce conseil, les guerriers font parfois l'erreur de penser qu'il vaut mieux user de leur attaque à outrance contre le dragon. Il y a tout lieu de croire que l'attaque à outrance du dragon est plus dévastatrice que celle de guerriers et que la deuxième, la troisième et la quatrième attaques du round ne toucheront pas forcément. Il n'y a rien de honteux à ne porter qu'une attaque puis à se mettre à l'abri (en particulier si le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité). Le tout est que cette attaque ait son importance et qu'elle soit utilisée conjointement avec une charge, Attaque en puissance, un pouvoir de châtiment, etc.

NE PAS S'ATTARDER

Quelle que soit la tactique des personnages, certains combats ne peuvent tout simplement pas être remportés. Face aux dragons, souvenez-vous que la discrétion est la meilleure alliée du courage. Si la bataille est perdue, ou si le groupe est sur le point de perdre un membre important (comme le prêtre qui soigne les aventuriers, le magicien qui arrose le dragon de sorts ou le guerrier qui empêche le monstre d'avaler ses camarades), songez à battre en retraite, quitte à revenir plus tard. De plus, le groupe aura sans doute glané de précieux renseignements au sujet de son ennemi, ce qui lui permettra de se préparer plus efficacement.

Cependant, il ne faut pas perdre trop de temps à se reposer. Plus les PJ traîneront, plus le dragon aura le temps de récupérer et d'être prêt à les recevoir une nouvelle fois.

DONS

Les personnages qui ont affaire à des dragons, qu'il s'agisse d'alliés ou d'ennemis, trouveront les dons qui suivent particulièrement utiles. Certains permettent même d'effleurer la puissance innée des dragons.

Ces dons sont décrits dans l'ordre alphabétique, selon le format présenté à la page 89 du *Manuel des Joueurs*. La Table 3–1 en dévoile un résumé, les conditions et les avantages offerts.

AMI DES DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage est un allié connu et respecté des dragons.

Conditions. Cha 11, Langue (draconien).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Diplomatie visant à modifier l'attitude d'un dragon, et d'un bonus de +2 aux tests d'Équitation lorsqu'il monte un dragon.

En outre, il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la présence terrifiante des dragons d'alignement bon.

Spécial. Le personnage ne saurait prendre ce don s'il possède déjà le don Serviteur des dragons.

ARTISAN DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de concevoir des armes, armures et autres objets spéciaux conçus à partir de différentes parties anatomiques de dragons.

Condition. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (mystères).

Avantage. Le personnage est capable de créer tous les objets draconiques dont il remplit les conditions. Les règles de création des objets draconiques se conforment aux règles habituelles de la compétence Artisanat (cf. page 68 du *Manuel des Joueurs*).

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 115.

CHASSEUR DE DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage a étudié de près les dragons et sait comment se protéger face à eux.

Condition. Sag 13.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques portées par des dragons. Il bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts, attaques et pouvoirs spéciaux de ceux-ci. Enfin, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests opposés (comme une tentative de bousculade ou un test de lutte) effectués contre ces créatures.

COMPAGNON D'ARMES DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage s'attire les services d'un allié draconique loyal.

Conditions. Niveau 9 de personnage, Langue (draconien).

Avantage. Le personnage attire un compagnon d'armes choisi sur la Table 3–14 (page 138), comme s'il possédait le don Prestige. Cependant, on considère que le NGE du dragon est de 3 points inférieur à ce qui est indiqué.

Pour plus de détails, reportez-vous à *Compagnons d'armes draconiques*, page 138.

COUP EN HAUTEUR [GÉNÉRAL]

Le personnage peut porter une vicieuse attaque à toute créature tentant de l'écraser ou de lui passer sur le corps.

Conditions. Attaque en puissance, Pancrace, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Le personnage peut user d'une arme tranchante ou perforante pour porter une attaque d'opportunité à un adversaire l'attaquant au-dessus de la tête (renversement, piétinement, attaque en piqué ou écrasement). Par contre, il ne peut profiter de ce don s'il est pris au dépourvu ou déjà agrippé. Ce don ne confère cependant pas d'attaques d'opportunité supplémentaires par round, aussi n'est-il d'aucune utilité si le personnage n'en possède plus.

Le personnage bénéficie d'un modificateur spécial à l'attaque basé sur la taille de son adversaire, comme le montre la table ci-dessous. Si l'attaque est couronnée de succès, multipliez les dégâts par trois.

Taille de l'adversaire	Bonus à l'attaque
Colossale (C)	+16
Gigantesque (Gig)	+12
Très grande (TG)	+8
Grande (G)	+4
Moyenne (M) ou inférieure	+0

Spécial. Les dés de dégâts supplémentaires qu'inflige l'attaque (attaque sournoise, propriété spéciale de l'arme, etc.) ne sont pas multipliés par ce don.

En cas de coup critique, les dégâts supplémentaires sont cumulables avec les dégâts dus à ce don. Combinez les multiplicateurs de dégâts en

TABLE 3–1 : DONS

Dons généraux	Conditions	Avantage
Ami des dragons	Cha 11, Langue (draconien)	Les dragons bons voient le personnage comme un allié
Artisan draconique	Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (mystères)	Le personnage peut créer des objets draconiques
Chasseur de dragons	Sag 13	Gagne une meilleure défense contre les attaques des dragons
Courage du chasseur de dragons	Sag 13, Chasseur de dragons	La présence terrifiante est moins efficace contre le personnage et ses alliés
Défense du chasseur de dragons	Sag 13, Chasseur de dragons	Gagne le pouvoir d'esquive totale contre les souffles et des bonus contre les attaques magiques des dragons
Compagnon d'armes draconique	Niveau 9 de personnage, Langue (draconien)	S'attire les services d'un allié draconique loyal
Coup habile	Int 13, Expertise du combat, degré de maîtrise de 10 en Détection, attaque sournoise (+1d6)	Un test de Détection permet d'ignorer les bonus d'armure de la cible
Ennemi des dragons	Int 13	Le personnage attaque plus efficacement les dragons
Fléau des dragons	Int 13, Ennemi des dragons, bonus de base à l'attaque de +6	Une attaque inflige des dégâts supplémentaires aux dragons
Tueur de dragons	Int 13, Ennemi des dragons, Fléau des dragons, bonus de base à l'attaque de +10	Les coups critiques portés aux dragons infligent des dégâts considérables
Familier draconique	Cha 13, Langue (draconien), niveau 7 de lanceur de sorts profanes, faculté d'acquérir un nouveau familier, alignement compatible	Choisit un dragonnet en guise de nouveau familier
Forme animale draconique	Sag 19, degré de maîtrise de 15 en Connaissances (nature), pouvoir de forme animale.	Le personnage peut prendre le forme d'un dragon
Geste draconique	Cha 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 6 en Représentation, Langue (draconien)	Les représentations orales du personnage sont bonifiées
Lutteur habile	Science du combat à mains nues, taille P ou M	Fuit une situation de lutte plus facilement
Pas de côté	Lutteur habile, Science du combat à mains nues, taille P ou M	Évite une attaque de bousculade ou de croc-en-jambe plus facilement
Monture draconique	Cha 13, degré de maîtrise de 8 en Équitation, Langue (draconien)	Un dragonnel sert loyalement de monture au personnage
Pancrace	Bonus de base à l'attaque de +3	Évite d'être agrippé plus facilement
Coup en hauteur	Attaque en puissance, Pancrace, bonus de base à l'attaque de +6	Permet d'effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire attaquant au-dessus de sa tête
Perception des faiblesses	Int 13, Arme de prédilection, Expertise du combat	Les attaques du personnages passent plus facilement outre la réduction des dégâts et la solidité
Présence terrifiante	Cha 15, degré de maîtrise de 9 en Intimidation	Gagne le pouvoir de présence terrifiante
Serviteur des dragons	Langue (draconien)	Les dragons maléfiques voient le personnage comme leur allié

vous conformant aux règles habituelles (cf. *La multiplication*, page 304 du *Manuel des Joueurs*). Par exemple, si l'arme du personnage inflige des dégâts doublés en cas de coup critique, ce don permet de les multiplier par quatre si la situation si prête.

COUP HABILE [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de s'en prendre aux points faibles de son adversaire.

Conditions. Int 13, Expertise du combat, degré de maîtrise de 10 en Détection, attaque sournoise (+1d6).

Avantage. Au prix d'une action simple, Le personnage peut tenter de trouver un point faible visible de l'armure de son adversaire. Pour ce faire, il doit réussir un test de Détection contre un DD égal à la classe d'armure de la cible. En cas de réussite, la prochaine attaque qu'il porte au sujet (et qui doit se faire au plus tard au cours du tour suivant) ne tient pas compte de son bonus d'armure et de son bonus d'armure naturelle à la CA (ce qui inclut tout bonus d'altération à l'armure ou à l'armure naturelle). Les autres bonus à la CA restent applicables.

Si le personnage use d'une arme à distance pour porter son attaque, son adversaire doit se trouver dans un rayon de 9 mètres pour qu'il puisse bénéficier de ce don.

COURAGE DU CHASSEUR DE DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage résiste à la présence terrifiante des dragons et permet à ses alliés d'y résister également.

Conditions. Sag 13, Chasseur de dragons.

Avantage. Le personnage et ses alliés (du moins, s'ils sont situés dans un rayon de 9 mètres et s'ils sont capables de le voir) sont considérés comme disposant de 4 DV supplémentaires pour ce qui est de résister à la présence terrifiante des dragons. Ils bénéficient également d'un bonus de moral de +4 au jet de Volonté visant à résister à ce pouvoir.

Le compagnon animal, le familier et le destrier du personnage réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre la présence terrifiante d'un dragon si le personnage le réussit également (ou si son total de dés de vie l'immunise contre ce pouvoir).

DÉFENSE DU CHASSEUR DE DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage connaît les tactiques et les pouvoirs des dragons, ce qui lui permet de mieux éviter leurs attaques magiques.

Conditions. Sag 13, Chasseur de dragons.

Avantage. Le personnage bénéficie du pouvoir d'esquive totale face aux souffles de dragon. (Si le souffle autorise un jet de Réflexes pour

réduire les dégâts de moitié, le personnage ne subit aucun dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.)

En outre, le personnage bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau global aux jets de sauvegarde effectués contre les pouvoirs magiques et surnaturels des dragons.

ENNEMI DES DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage sait attaquer les dragons plus efficacement que les autres créatures.

Condition. Int 13.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les dragons et d'un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre leur résistance à la magie. En outre, les dragons subissent un malus de –2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels du personnage.

FAMILIER DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

S'il a la possibilité de prendre un nouveau familier, le personnage a le droit de choisir un dragonnet.

Conditions. Cha 13, Langue (draconien), niveau 7 de lanceur de sorts profanes, faculté d'acquérir un nouveau familier, alignement compatible.

Avantage. Lors de l'acquisition d'un nouveau familier, le personnage a le droit de choisir un dragonnet. Pour plus de détails, reportez-vous à *Familiers draconiques*, page 140.

FLÉAU DES DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage a étudié les dragons et sait désormais tirer le meilleur parti de leurs points faibles.

Conditions. Int 13, Ennemi des dragons, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Le personnage a le droit d'entreprendre une action complexe pour porter à un dragon une attaque (au corps à corps ou à distance) affublée d'un bonus de +4 pour toucher. Cette attaque inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires si le coup porte. Dans le cas d'une attaque à distance, le dragon doit se situer dans un rayon de 9 mètres du personnage pour que celui-ci profite du bonus à l'attaque et des dégâts supplémentaires.

Spécial. Le bonus au jet d'attaque et les dégâts supplémentaires sont cumulables avec les avantages que procure une arme pourvue de la propriété spéciale tueuse (de dragons).

En cas de coup critique, les dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

FORME ANIMALE DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut prendre la forme d'un dragon.

Conditions. Sag 19, degré de maîtrise de 15 en Connaissances (nature), pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de forme animale pour se transformer en dragon de taille P ou M. Il acquiert alors tous les pouvoirs surnaturels et extraordinaires du dragon choisi, mais ni les pouvoirs magiques ni les facultés de lanceur de sorts.

GESTE DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

Les chants et les poèmes du personnage sont imprégnés de la puissance des gestes draconiques, un style de représentation vocale créé jadis par les dragons.

Conditions. Cha 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 6 en Représentation, Langue (draconien).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Représentation impliquant chants, poèmes et autres forme de représentation orale.

En outre, le DD de sauvegarde des effets mentaux basés sur les chants et poèmes du personnage (comme la musique de barde) augmente de +2.

LUTTEUR HABILE [GÉNÉRAL]

Le personnage a davantage de chances de fuir ou de se libérer des griffes d'une créature de grande taille qui l'a agrippé ou immobilisé.

Conditions. Science du combat à mains nues, taille P ou M.

Avantage. Quand le personnage se trouve face à un adversaire de taille G ou supérieure, il bénéficie d'un bonus de circonstances aux tests de lutte visant à s'échapper. L'ampleur de ce bonus dépend en fait de la taille de son adversaire.

Taille de l'adversaire	Bonus
Colossale (C)	+8
Gigantesque (Gig)	+6
Très grande (TG)	+4
Grande (G)	+2

MONTURE DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage s'est attitré les services d'une monture draconique loyale.

Conditions. Cha 13, degré de maîtrise de 8 en Équitation, Langue (draconien).

Avantage. Le personnage s'offre les services d'un dragonnel (cf. page 157) en guise de monture. Cette dernière le sert loyalement tant qu'il la traite bien, un peu sur le même principe qu'un compagnon d'armes.

Spécial. Si le personnage possède un destrier (issu, par exemple, de l'aptitude de paladin), ce dragonnel le remplace. Pour plus de détails, reportez-vous à *Destriers draconiques*, page 138.

PANCRACE [GÉNÉRAL]

Le personnage est un spécialiste du combat rapproché et de la lutte.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +3.

Avantage. Le personnage bénéficie d'une attaque d'opportunité contre les adversaires qui tentent d'engager la lutte avec lui, du moins s'il n'est pas pris au dépourvu ou déjà agrippé, et ce même s'ils disposent du pouvoir d'étreinte.

Les dégâts infligés par l'attaque d'opportunité constituent également un bonus au test de lutte suivant visant à ne pas être agrippé. Ce don ne confère cependant pas d'attaques d'opportunité supplémentaires par round, aussi n'est-il d'aucune utilité si le personnage n'en possède plus.

Normal. Une créature pourvue du pouvoir d'étreinte ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand elle engage une lutte.

PAS DE CÔTÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage a de meilleures chances d'éviter les attaques de bousculade et de croc-en-jambe.

Conditions. Lutteur habile, Science du combat à mains nues, taille P ou M.

Avantage. Quand le personnage se trouve face à un adversaire de taille G ou supérieure, il bénéficie d'un bonus de circonstances aux tests opposés visant à résister à une tentative de bousculade, de croc-en-jambe, de renversement ou tout simplement de repoussement. L'ampleur de ce bonus dépend en fait de la taille de son adversaire.

Taille de l'adversaire	Bonus
Colossale (C)	+8
Gigantesque (Gig)	+6
Très grande (TG)	+4
Grande (G)	+2

Spécial. Ce don est utilisable face au don Contre-assaut. Par contre, le bonus en découlant n'est pas cumulable avec celui du don Lutteur habile.

PERCEPTION DES FAIBLESSES [GÉNÉRAL]

Le personnage tire le meilleur parti des points faibles de son adversaire.

Conditions. Int 13, Arme de prédilection, Expertise du combat.

Avantage. Quand le personnage attaque à l'aide d'une Arme de prédilection, il peut ignorer jusqu'à 5 points de la solidité ou de la réduction des dégâts de sa cible (quels que soient la composition et le bonus d'altération de son arme). Cet avantage ne saurait réduire la réduction des dégâts ou la solidité de la cible à moins de 0.

PRÉSENCE TERRIFIANTE [GÉNÉRAL]

À l'instar d'un dragon, le personnage peut terrifier ses adversaires par sa seule présence.

Conditions. Cha 15, degré de maîtrise de 9 en Intimidation.

Avantage. Le personnage gagne le pouvoir de présence terrifiante. Quand il attaque ou charge, tous les adversaires situés dans un rayon de 9 mètres sont affectés s'ils possèdent moins de niveaux ou de dés de vie que lui. Ils sont alors secoués pendant un nombre de rounds égal à 1d6 + son modificateur de Charisme. Un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 niveau global du personnage + son modificateur de Charisme) permet d'annuler l'effet.

En cas de jet de sauvegarde réussi, l'adversaire est immunisé contre la présence terrifiante du personnage pendant 24 heures. Ce pouvoir n'affecte ni les dragons, ni les créatures pourvues d'une valeur d'Intelligence de 3 ou moins.

SERVITEUR DES DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage consacre sa vie aux dragons maléfiques.

Condition. Langue (draconien).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Bluff effectués contre les dragons et d'un bonus de +2 aux tests d'Équitation quand il monte un dragon.

Il bénéficie également d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la présence terrifiante des dragons d'alignement mauvais.

Enfin, il subit un malus de –2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantement jetés par les dragons.

Spécial. Le personnage ne saurait prendre ce don s'il possède déjà le don Ami des dragons.

TUEUR DE DRAGONS [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de porter des coups redoutables aux dragons.

Conditions. Int 13, Ennemi des dragons, Fléau des dragons, bonus de base à l'attaque de +10.

Avantage. Quand le personnage attaque un dragon, le multiplicateur de critique de son arme augmente dans les proportions ci-dessous.

Multiplicateur habituel	Nouveau multiplicateur
x2	x3
x3	x5
x4	x7

Spécial. Le bénéfice de ce don n'est pas cumulable avec d'autres pouvoirs ou effets modifiant déjà le multiplicateur de critique d'une arme.

NOUVEAUX SORTS

Cette section présente tout un éventail de sorts liés aux dragons, ainsi que trois nouveaux domaines de prêtre. Les sorts exploitent le format présenté dans le *Manuel des Joueurs* et sont proposés dans l'ordre alphabétique.

DOMAINES DE PRESTIGE

Les deux domaines de prestige présentés ci-dessous, la Domination et la Gloire, ne sont disponibles qu'aux personnages pouvant les choisir via leur classe (comme ceux qui se tournent vers la classe de prestige de dracolyte ; cf. page 124). Les personnages débutants n'ont donc pas le droit de les prendre.

SORTS D'ASSASSIN

Sorts d'assassin du 3e niveau

Coup féroce. Inflige des dégâts supplémentaires aux créatures de taille G ou supérieure.

Faille. Les attaques de l'assassin ignorent l'armure et l'armure naturelle de son adversaire.

Sorts d'assassin du 4e niveau

Invisibilité pour les dragons. Les dragons sont incapables de discerner 1 sujet/2 niveaux.

Vulnérabilité. Diminue la réduction des dégâts d'un adversaire.

SORTS DE BARDE

Sort de barde du 1er niveau

Tricheur. Le barde rejoue les dés pour déterminer l'issue d'un jeu de hasard.

Sort de barde du 2e niveau

Avidité. Le sujet convoite jalousement un objet proche.

Sort de barde du 3e niveau

Souffle réprimé. Le sujet ne peut pas user de son souffle.

Sort de barde du 4e niveau

Voix du dragon. +10 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation ; peut user d'une *suggestion*.

Sorts de barde du 5e niveau

Invisibilité pour les dragons. Les dragons sont incapables de discerner 1 sujet/2 niveaux.

Vision draconique. Confère la vision nocturne, la vision dans le noir et la perception aveugle.

SORTS DE DRUIDE

Sort de druide du 2e niveau

Clouage au sol. Le sujet ne peut pas voler.

Sort de druide du 4e niveau

Résistance aux énergies destructives à retardement (M). Les dégâts d'énergie destructive déclenchent un sort de *résistance aux énergies destructives*.

Sort de druide du 6e niveau

Immunité contre les énergies destructives. Le sujet est immunisé contre les dégâts d'un type d'énergie destructive.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

Sort d'ensorceleur/magicien du 1er niveau

Trans **Tricheur.** Le mage rejoue les dés pour déterminer l'issue d'un jeu de hasard.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 2e niveau

Ench **Présent forcé.** Le sujet donne ce qu'il tient au personnage.

Trans **Clouage au sol.** Le sujet ne peut pas voler.

Écailles ramollies. Réduit l'armure naturelle du sujet.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 3e niveau

Ench **Avidité.** Le sujet convoite jalousement un objet proche.

Souffle réprimé. Le sujet ne peut pas user de son souffle.

Trans **Peau de dragon.** Le mage gagne un bonus d'altération à l'armure naturelle et une résistance aux énergies destructives (10).

Souffle de dragon. Le mage gagne un souffle de dragon pendant 1 heure.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 4e niveau

Abjur **Aura antidragon (M).** Les alliés gagnent un bonus à la CA et aux sauvegardes contre les dragons.

Résistance à la magie réduite. La résistance à la magie du sujet est diminuée.

Voix du dragon. +10 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation ; peut user d'une *suggestion*.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 5e niveau

Abjur **Résistance aux énergies destructives à retardement (M).** Les dégâts d'énergie destructive déclenchent un sort de *résistance aux énergies destructives*.

Invoc **Allié draconique mineur (PX).** Loue les services d'un dragon à 9 DV.

Trans **Puissance draconique.** Gagne +5 en For, Con et Cha ; +4 à l'armure naturelle ; immunité contre le sommeil magique et la paralysie.

Vision draconique. Confère la vision nocturne, la vision dans le noir et la perception aveugle.

Vulnérabilité. Diminue la réduction des dégâts d'un adversaire.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 6e niveau

Abjur **Aura d'esquive totale (M).** Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 m gagnent l'esquive totale contre les souffles.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 7e niveau

Abjur **Immunité contre les énergies destructives.** Le sujet est immunisé contre les dégâts d'un type d'énergie destructive.

Invisibilité pour les dragons. Les dragons sont incapables de discerner 1 sujet/2 niveaux.

Rayon d'antimagie (M). La cible perd tous ses pouvoirs magiques.

Invoc **Allié draconique (PX).** Comme *allié draconique mineur*, mais jusqu'à 18 DV.

Sort d'ensorceleur/magicien du 8e niveau

Invoc **Voleur imaginaire.** Crée une force invisible qui dévalise les cibles.

Sort d'ensorceleur/magicien du 9e niveau

Invoc **Allié draconique suprême (PX).** Comme *allié draconique mineur*, mais jusqu'à 27 DV.

SORTS DE PALADIN

Sorts de paladin du 2e niveau

Bouclier de protection. Le bouclier confère un bonus de +1 aux jets de Réflexes, +1 tous les 5 niveaux (max. +5).

Manteau de bravoure. Le paladin et ses alliés gagnent un bonus aux sauvegardes contre la terreur.

Sorts de paladin du 3e niveau

Coup féroce. Inflige des dégâts supplémentaires aux créatures de taille G ou supérieure.

Faille. Les attaques du paladin ignorent l'armure et l'armure naturelle de son adversaire.

Sort de paladin du 4e niveau

Puissance draconique. Gagne +5 en For, Con et Cha ; +4 à l'armure naturelle ; immunité contre le sommeil magique et la paralysie.

SORTS DE PRÊTRE

Sorts de prêtre du 3e niveau

Bouclier de protection. Le bouclier confère un bonus de +1 aux jets de Réflexes, +1 tous les 5 niveaux (max. +5).

Manteau de bravoure. Le prêtre et ses alliés gagnent un bonus aux sauvegardes contre la terreur.

Sorts de prêtre du 4e niveau

Aura antidragon (M). Les alliés gagnent un bonus à la CA et aux sauvegardes contre les dragons.

Coup féroce. Inflige des dégâts supplémentaires aux créatures de taille G ou supérieure.

Résistance à la magie réduite. La résistance à la magie du sujet est diminuée.

Résistance aux énergies destructives à retardement (M). Les dégâts d'énergie destructive déclenchent un sort de *résistance aux énergies destructives*.

Sorts de prêtre du 5e niveau

Aura d'esquive totale (M). Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 m gagnent l'esquive totale contre les souffles.

Vulnérabilité. Diminue la réduction des dégâts d'un adversaire.

Sort de prêtre du 6e niveau

Immunité contre les énergies destructives. Le sujet est immunisé contre les dégâts d'un type d'énergie destructive.

Sort de prêtre du 7e niveau

Dragon funeste. Le prêtre gagne un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle, un bonus de parade de +4 à la CA et des points de vie temporaires.

DOMAINES DE PRÊTRE

DOMAINE DE LA CUPIDITÉ

Dieu : Tiamat.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Crochetage, Escamotage et Estimation.

Sorts du domaine de la Cupidité

1 **Tricheur.** Le prêtre rejoue les dés pour déterminer l'issue d'un jeu de hasard.
2 **Présent forcé.** Le sujet donne ce qu'il tient au personnage.
3 **Déblocage.** Ouvre les portes verrouillées, même par magie.
4 **Piège à feu (M).** L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
5 **Fabrication.** Transforme les matières premières en produit fini.
6 **Défense magique.** Plusieurs effets magiques protègent une zone.
7 **Téléportation d'objet.** Comme *téléportation*, mais sur un objet.
8 **Voleur imaginaire.** Crée une force invisible qui dévalise les cibles.
9 **Attirance (M).** Objet ou lieu attire certaines créatures.

DOMAINE DE PRESTIGE DE LA DOMINATION

Dieu : aucun (cf. la classe de prestige de dracolyte, page 124).

Pouvoir accordé : le personnage acquiert École renforcée (Enchantement) en qualité de don supplémentaire.

Sorts du domaine de la Domination

1 **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
3 **Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
4 **Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
5 **Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
7 **Suggestion de groupe.** Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.
8 **Domination véritable.** Comme *domination*, mais le jet de sauvegarde se fait à –4.
9 **Esclave monstrueux.** Comme *domination véritable*, mais permanent et pouvant affecter n'importe quelle créature.

DOMAINE DES DRAGONS

Dieux : Aasterinian, Astibalor, Bahamut, Chronepsis, Falazure, Garyx, Hlal, Io, Lendys, Tamara, Tiamat.

Pouvoir accordé : le personnage ajoute Bluff et Intimidation à sa liste de compétences de prêtre.

Sorts du domaine des Dragons

1 **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
2 **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
3 **Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).
4 **Voix du dragon.** +10 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation ; peut user d'une *suggestion*.
5 **Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
6 **Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
7 **Allié draconique (PX).** Comme *allié draconique mineur*, mais jusqu'à 18 DV.
8 **Suggestion de groupe.** Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.
9 **Domination universelle.** Comme *domination*, mais sur n'importe qui.

DOMAINE DE PRESTIGE DE LA GLOIRE

Dieu : aucun (cf. la classe de prestige de dracolyte, page 124).

Pouvoir accordé : le personnage renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 au test et +1d6 au jet d'efficacité.

Sorts du domaine de la Gloire

1 **Destruction de mort-vivant.** Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
2 **Bénédiction d'arme.** Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.
3 **Lumière brûlante.** Un rayon inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
4 **Châtiment sacré.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
5 **Épée sainte.** L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.
6 **Éclair de gloire.** Un rayon inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux, davantage contre les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques.
7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
8 **Couronne de gloire (M).** Gagne +4 en Cha et captive les sujets.
9 **Portail (PX).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

DOMAINE DE LA RICHESSE

Dieux : Astilabor, Io.

Pouvoirs accordés : le personnage ajoute Estimation à sa liste de compétences de prêtre. De plus, il gagne Talent (Estimation) en qualité de don supplémentaire.

Sorts du domaine de la Richesse

1 **Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
2 **Dissimulation d'objet.** Dissimule un objet à la scrutation.
3 **Glyphe de garde (M).** Inscription affectant ceux qui la touchent.
4 **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
5 **Coffre secret de Léomund (F).** Coffre caché dans le plan Éthéré ; le personnage le récupère à volonté.
6 **Interdiction (M).** Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.
7 **Dissimulation suprême.** Rend le sujet invisible, même à la scrutation, et le plonge en animation suspendue.
8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
9 **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.

SORTS DE RÔDEUR

Sort de rôdeur du 3e niveau

Faille. Les attaques du rôdeur ignorent l'armure et l'armure naturelle de son adversaire.

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts décrits ci-dessous sont présentés par ordre alphabétique.

Allié draconique

Invocation (convocation)
Niveau : Ens/Mag 7, Dragons 7
Effet : convoque jusqu'à deux dragons ne totalisant pas plus de 18 DV, chacun ne pouvant se trouver à plus de 9 m de l'autre

Ce sort est identique à *allié draconique mineur*, si ce n'est que le personnage convoque un dragon ayant jusqu'à 18 DV, ou deux dragons de la même espèce dont le total de dés de vie ne dépasse pas 18. Les dragons acceptent d'aider le lanceur de sorts et exigent leur paiement ensemble.

Coût en PX : 250 PX.

Allié draconique mineur

Invocation (convocation)
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : convoque un dragon ayant jusqu'à 9 DV
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort convoque un dragon. Le mage peut lui demander d'accomplir une tâche en échange d'un paiement. Ce genre de mission peut être simple (« nous transporter de l'autre côté du gouffre », « participer à l'affrontement ») ou compliqué (« espionner nos ennemis », « nous aider dans notre progression au sein du donjon »). Pour négocier, le mage doit être à même de communiquer avec le dragon.

En échange de ses services, le dragon exige un salaire, qui prend la forme de pièces, de gemmes et autres biens précieux que la créature peut ajouter à son trésor. Le traitement doit être versé avant que le dragon ne rende le service demandé. Les négociations demandent au moins 1 round, aussi le dragon ne peut-il agir qu'à partir du round suivant son arrivée.

Les missions exigeant jusqu'à 1 minute par niveau de lanceur de sorts coûtent 100 po par DV du dragon convoqué. Pour une tâche nécessitant jusqu'à 1 heure par niveau de lanceur de sorts, le traitement demandé s'élève à 500 po par DV. Enfin, les missions longues (jusqu'à 1 jour par niveau de lanceur de sorts) sont effectuées contre 1 000 po par DV.

Les missions hasardeuses exigent bien évidemment un salaire plus élevé, jusqu'à deux fois le montant normal. Un dragon n'accepte jamais moins que les sommes indiquées ci-dessus, même si on lui confie une tâche de routine.

Au terme de sa mission, ou au terme de la durée prévue, la créature repart d'où elle est venue (si nécessaire et si possible, après avoir fait son rapport au mage).

Coût en PX : 100 PX.

Spécial : les ensorceleurs ont le droit de lancer *allié draconique mineur* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Allié draconique suprême

Invocation (convocation)
Niveau : EnsMag 9
Effet : convoque jusqu'à trois dragons ne totalisant pas plus de 27 DV, chacun ne pouvant se trouver à plus de 9 m d'un autre

Ce sort est identique à *allié draconique mineur*, si ce n'est que le personnage convoque un dragon ayant jusqu'à 27 DV, ou deux ou trois dragons de la même espèce dont le total de dés de vie ne dépasse pas 27. Les dragons acceptent d'aider le lanceur de sorts et exigent leur paiement ensemble.

Coût en PX : 500 PX.

Aura antidragon

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/2 niveaux, aucune ne pouvant être séparée de plus de 9 m des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Toutes les cibles bénéficient d'un bonus de chance de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques, les sorts et les attaques spéciales (extraordinaires, surnaturelles et magiques) des dragons. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 7 (+3 au niveau 11, +4 au niveau 15, et jusqu'à un maximum de +5 au niveau 19).

Composante matérielle : un morceau de platine d'une valeur de 25 po au moins (pour un poids de 25 grammes environ).

Aura d'esquive totale

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 5
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Zone d'effet : émanation de 3 mètres de rayon centrée sur le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts et toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres acquièrent le pouvoir d'esquive totale, mais uniquement contre les souffles. Quand un souffle autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, les créatures bénéficiant de l'aura qui le réussissent ne subissent aucun dégât.

L'effet du sort n'est pas cumulable avec les pouvoirs d'esquive totale ou d'esquive extraordinaire.

Composante matérielle : émeraude réduite en poudre pour une valeur de 500 po.

Avidité

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature vivante et 1 objet (voir description)
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule et aucun (objet)
Résistance à la magie : oui et non (objet)

Lors de l'incantation du sort, le personnage désigne une créature et un objet, chacun devant se trouver dans les limites de portée du sort. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est prise d'une irrésistible envie de s'emparer de l'objet. Pendant toute la durée du sort, elle va donc faire tout son possible pour l'obtenir (allant jusqu'à attaquer tout individu le tenant ou le portant).

Dès lors que le sujet se trouve en possession de l'objet convoité, il le protège avidement, attaquant tout individu s'en approchant à moins de 9 mètres ou faisant mine de vouloir s'en emparer.

En raison de leur cupidité innée, les dragons subissent un malus de –4 au jet de sauvegarde contre ce sort.

Bouclier de protection

Abjuration
Niveau : Pal 2, Prê 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

La targe ou le bouclier touché confère à celui qui le porte un bonus de sainteté de +1 aux jets de Réflexes, +1 tous les cinq niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Le bonus n'est applicable que lorsque l'on porte l'objet normalement (mais pas sur l'épaule, par exemple).

Clouage au sol

Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le personnage entrave les facultés de vol du sujet, qu'elles soient magiques ou non. Si la cible rate son jet de sauvegarde, sa vitesse de déplacement en vol (si elle en a une) tombe à 0 mètre. Les créatures volantes tombent au sol comme si elles bénéficiaient d'un sort de *feuille morte*. Du reste, si un nouvel effet devait conférer des facultés de vol au sujet, celui-ci est réprimé pendant toute la durée du sort.

Si la cible réussit son jet de Vigueur, sa vitesse de déplacement en vol (ce qui inclut tout nouvel effet jeté pendant la durée du sort) est réduite de 3 mètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à une réduction maximale de 30 mètres au niveau 10). Cependant, cette réduction ne saurait réduire la vitesse à moins de 3 mètres.

Clouage au sol n'a aucune prise sur les autres formes de déplacement, ni sur les effets qui ne confèrent pas de vitesse de déplacement en vol (comme sauter, *lévitation* ou *marche dans les airs*).

Coup féroce

Transmutation
Niveau : Asn 3, Pal 3, Prê 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature de taille G ou supérieure touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet inflige davantage de dégâts aux créatures de taille G ou supérieure. Pour chaque catégorie de taille de son adversaire supérieure à M, le sujet inflige 1d6 points de dégâts s'il réussit son attaque de corps à corps (+1d6 contre une créature de taille G, +2d6 si elle est de taille TG, +3d6 si elle est de taille Gig et +4d6 si elle est de taille C).

Composante matérielle : une griffe de dragon ou un ongle de géant.

Couronne de gloire

Évocation
Niveau : Gloire 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 36 m
Zone d'effet : émanation de 36 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort confère une certaine forme d'autorité céleste qui inspire le respect et la crainte aux créatures qui contemplent le personnage dans toute sa perfection et toute sa vertu. Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme pendant toute la durée du sort.

Les créatures pourvues de moins de 8 niveaux ou dés de vie cessent toute activité et font face au personnage. Celles qui souhaitent entreprendre une action hostile contre le lanceur de sorts doivent réussir un jet de Volonté. En cas d'échec, elle sont captivées pour la durée du sort (comme si elles étaient affectées par un sort de *discours captivant*) tant qu'elles se trouvent dans la zone de l'effet. Du reste, elles ne font rien pour la quitter de leur chef. Les créatures qui sont pourvues d'au moins 8 DV sont immunisées contre les effets du sort.

Lorsque le personnage prend la parole, toutes les créatures le comprennent via télépathie, même si elles ne parlent pas sa langue. Tant que dure le sort, le personnage peut faire jusqu'à trois suggestions aux créatures dotées de moins de 8 DV situées à portée, comme s'il usait du sort *suggestion de groupe* (jet de Volonté, annule). Les créatures de plus de 7 DV ne sont pas affectées par cet effet.

Composante matérielle : une opale d'une valeur de 200 po.

Domination véritable

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Domination 8

Ce sort est identique à *domination* (cf. page 234 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que les sujets que l'on force à accomplir une action contraire à leur nature ont droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un malus de –4.

Dragon funeste

Nécromancie [Mal, mental, terreur]
Niveau : Prê 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Effet : une armure d'os et d'énergie en forme de dragon
Durée : 1 round/niveau (T)

Un prêtre maléfique s'enveloppe d'un dragon funeste.

Le prêtre invoque des puissances maudites visant à le ceindre d'un cocon en forme de dragon constitué d'os et d'énergie négative. Ce cocon confère un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle et un bonus de parade de +4 à la CA, sans oublier 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20). On considère que le jeteur de sorts est armé lorsqu'il effectue des attaques à mains nues et il inflige des dégâts comme si ses membres étaient des épées courtes de la taille adéquate. Il peut également attaquer à l'aide de sa main non directrice, ce qui lui vaut alors les malus habituels du combat à deux armes (cf. page 155 du *Manuel des Joueurs*). Le *dragon funeste* empêche le prêtre de lancer des sorts dotés de composantes gestuelles, matérielles ou de focaliseurs (mais pas de focaliseurs divins). Cependant, il n'entrave en rien ses actions et ses déplacements.

Au prix d'une action simple, le prêtre peut générer un cône de *terreur* ou effectuer une attaque de contact au corps à corps pour infliger une *blessure critique* à la créature touchée. Pour le reste, ces effets sont identiques aux sorts du même nom.

Écailles ramollies

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le mage tend la main et projette un rayon gris. Pour toucher sa cible, il lui faut réussir une attaque de contact à distance. Le bonus d'armure naturelle du sujet est alors réduit de 4 points, +1 point tous les deux niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 3 (jusqu'à une réduction maximale de 10 points au niveau 15). Ce sort ne saurait faire tomber le bonus d'armure naturelle d'une créature à moins de 0. De plus, il n'a aucun effet sur les bonus d'altération affectant l'armure naturelle (comme celui que confère *peau d'écorce*, par exemple).

Composante matérielle : une mue de serpent.

Éclair de gloire

Évocation [Bien]
Niveau : Gloire 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage jette un éclair d'énergie positive contre une créature. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. L'éclair inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 7d6). Contre les morts-vivants, les Extérieurs d'alignement mauvais et les créatures originaires du plan de l'énergie négative, l'éclair inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Enfin, il n'inflige pas de dégâts aux Extérieurs d'alignement bon et aux créatures originaires du plan de l'énergie positive.

Esclave monstrueux

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Domination 9
Composantes : V, G, PX
Durée : permanente

Ce sort est identique à *domination universelle* (cf. page 235 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que le sujet est à jamais dominé s'il rate son jet de sauvegarde initial. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de Volonté accompagné d'un malus de –4 pour résister à l'ordre en question. En cas de réussite, l'esclave reste le pion du prêtre malgré sa tentative de rébellion. Dès lors que le sujet a réussi un jet de sauvegarde lui permettant de tenir tête à un ordre précis, tous les jets de sauvegarde à venir visant à résister à cet ordre se font sans malus.

Coût en PX : 500 PX par dé de vie ou niveau du sujet.

Faille

Divination
Niveau : Asn 3, Pal 3, Rôd 3
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le personnage décèle le point faible de l'armure de son adversaire. Une fois par round, l'une de ses attaques au corps à corps ou à distance peut ignorer les bonus d'armure, d'armure naturelle et de bouclier à la CA de la cible (ce qui inclut les bonus d'altération). Les autres bonus à la CA, comme les bonus d'esquive, de parade ou de chance, s'appliquent néanmoins.

Immunité contre les énergies destructives

Abjuration
Niveau : Dru 6, Ens/Mag 7, Prê 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette abjuration confère à la cible une protection totale contre les dégâts causés par le type d'énergie destructive choisi : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.

Immunité contre les énergies destructives n'absorbe que les dégâts. Le sujet peut donc être victime d'effets secondaires, comme la noyade dans un bassin d'acide (puisqu'elle résulte d'un manque d'oxygène), l'assourdissement d'une attaque de son ou l'emprisonnement dans la glace.

Le sort n'est pas cumulable avec les effets similaires, comme *résistance aux énergies destructives* et *protection contre les énergies destructives*, protégeant contre le même type d'énergie. Si le personnage qui est protégé par *immunité contre les énergies destructives (feu)* jouit également d'une résistance au feu grâce à d'autres sorts, l'effet les rend bien évidemment inutiles. Cependant, il est possible de bénéficier d'une *immunité aux énergies destructives (feu)* et d'une *résistance aux énergies destructives (électricité)*, ou de quelque autre combinaison de sorts offrant une protection contre différents types d'énergie destructive.

Invisibilité pour les dragons

Abjuration
Niveau : Asn 4, Barde 5, Ens/Mag 7, pilleur de trésors 4 (cf. description de la classe, page 128)
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : 1 créature touchée/2 niveaux
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Les dragons sont incapables de voir, d'entendre ou de sentir les créatures protégées, même à l'aide de la perception aveugle. Ils agissent alors comme si les sujets n'étaient tout simplement pas là. Ceux-ci pourraient donc se tenir devant le plus affamé des dragons rouges sans qu'il ne remarque leur présence. Si l'un des sujets touche ou attaque un dragon, le sort prend fin pour tous les bénéficiaires.

Composante matérielle : une écaille de dragon.

Manteau de bravoure

Abjuration [mental]
Niveau : Pal 2, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation de 18 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Tous les alliés situés dans la zone (y compris le lanceur de sorts) bénéficient d'un bonus de moral aux jets de sauvegarde contre la terreur égal au niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Peau de dragon

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Hennet lance peau de dragon *pour s'octroyer des écailles de dragon rouge.*

La peau du mage durcit et se couvre d'écailles de dragon chromatique de la couleur de son choix. Son armure naturelle bénéficie alors d'un bonus d'altération de +3, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts au dessus du niveau 5 (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 9). De plus, il jouit d'une résistance aux énergies destructives égale à deux fois son niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20 au niveau 10) contre le type propre à la couleur choisie : acide (noir ou vert), électricité (bleu), feu (rouge) ou froid (blanc).

Composante matérielle : une écaille de dragon.

Spécial : les ensorceleurs ont le droit de lancer *peau de dragon* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Présent forcé

Enchantement [mental]
Niveau : Ens/Mag 2, Cupidité 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage enchante une créature, si bien qu'elle se sent soudainement obligée de lui remettre ce qu'elle tient au moment où le sort est lancé. Lors de son action suivante, le sujet s'approche du lanceur de sorts et lui donne l'objet au prix d'une action simple. Ce sort permet au

personnage d'agir en dehors de son tour de jeu et d'accepter le « présent » si le sujet parvient à l'atteindre. Le sujet se défend normalement et agit comme il l'entend au cours des rounds suivants. Il peut ainsi tenter de reprendre l'objet en question s'il le souhaite. Si le sujet ne peut remettre l'objet pendant la durée du sort, ce dernier est perdu. Par exemple, si le sujet est paralysé et ne peut se déplacer ou lâcher l'objet, il ne se passe rien.

Puissance draconique

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5, Pal 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet du sort bénéficie d'un bonus d'altération de +5 en Force, Constitution et Charisme. Son armure naturelle bénéficie également d'un bonus d'altération de +4. Enfin, il est immunisé contre le sommeil magique et la paralysie.

Spécial : les ensorceleurs ont le droit de lancer *puissance draconique* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Rayon d'antimagie

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou objet
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Un rayon invisible part de la main du personnage. Ce dernier doit réussir un jet d'attaque de contact à distance pour toucher sa cible. En cas de réussite, on considère que le sujet est pris au sein d'une *zone d'antimagie*.

Si le sort est jeté contre une créature, la cible ne peut plus lancer de sorts ni user de pouvoirs magiques ou surnaturels. Elle ne peut pas davantage bénéficier de ces effets. Cependant, rien ne l'empêche de se servir d'objets à fin d'incantation (comme des parchemins) ou d'objets à potentiel magique (comme des baguettes), même si elle ne peut lancer les sorts requis.

Si le sort est jeté sur un objet, les pouvoirs magiques de celui-ci sont réprimés, ce qui inclut les sorts qui l'affectent et les effets à cible qu'on lui lance pendant toute la durée du *rayon d'antimagie*. N'oubliez pas qu'un objet frappé par le rayon n'a droit à un jet de sauvegarde que s'il est porté ou s'il s'agit d'un objet magique. Un objet non porté n'a droit à aucun jet de sauvegarde, même s'il est sous l'effet d'un sort (comme une torche pourvue d'une *flamme éternelle*).

Ce sort n'affecte pas les objets autres que la cible, même s'ils sont portés, tenus ou en contact avec la cible. Par exemple, si une créature est la cible, son équipement n'est pas affecté.

Composante matérielle : une pincée de limaille de fer mélangée à de la poussière de rubis d'une valeur de 100 po.

Résistance à la magie réduite

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort réduit la résistance à la magie du sujet de 1 point par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15 points). Cette réduction ne saurait faire passer la résistance à la magie de la cible en dessous de 0.

La cible subit un malus au jet de sauvegarde égal au niveau de lanceur de sorts du personnage.

Résistance aux énergies destructives à retardement

Abjuration
Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5, Prê 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)

Ce sort fonctionne sur le même principe que *prévoyance*, mais son champ d'action est beaucoup plus limité. Si le personnage subit des dégâts d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son), l'effet lui confère instantanément une résistance (10) contre le type en question jusqu'à la fin du sort (comme s'il bénéficiait d'un sort de *résistance aux énergies destructives* du type adéquat).

Une fois le type d'énergie destructive déterminé, il n'est pas possible d'en changer. Le personnage ne peut bénéficier que d'un sort de ce type à la fois. S'il en jette un second alors que le premier fait toujours effet, ce dernier est automatiquement annulé.

La résistance conférée par ce sort n'est pas cumulable avec quelque autre avantage lié au même type d'énergie destructive (comme un simple sort de *résistance aux énergies destructives*). Cependant, il n'est pas interdit de bénéficier d'un effet de *résistance aux énergies destructives (feu)* et d'un effet de *résistance aux énergies destructives à retardement (électricité)*, ou de quelque autre combinaison de sorts protégeant contre différents types d'énergie destructive.

Composante matérielle : une perle d'une valeur de 100 po.

Souffle de dragon

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le mage acquiert un souffle semblable à celui d'un dragon. Lors de l'incantation, il choisit la forme et le type d'énergie destructive parmi les suivants : ligne (acide, électricité ou feu) ou cône (acide, feu ou froid). Une ligne fait 1,50 mètre de haut, 1,50 mètre de large et 18 mètres de

long, alors que le cône fait 9 mètres de long, 9 mètres de haut et 9 mètres de large. Une fois la forme et le type d'énergie destructive choisis, ceux-ci restent fixes pour toute la durée du sort.

L'utilisation du souffle se fait au prix d'une action simple. Il inflige 3d6 points de dégâts du type d'énergie destructive choisi, plus 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux au-dessus du niveau 5 (jusqu'à un maximum de 10d6 au niveau 19). Les cibles situées dans la zone ont droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

Le mage peut user de son souffle jusqu'à trois fois pendant la durée du sort (plus une fois par niveau au-dessus du niveau 5). Quand il a recours à cette attaque, il lui faut patienter pendant 1d4+1 rounds avant de pouvoir s'en servir de nouveau (à moins qu'il ne possède une autre forme de souffle). On ne peut bénéficier de plus d'un *souffle du dragon* à la fois.

Bien que le mage ne puisse se blesser à l'aide de son souffle, il ne bénéficie d'aucune résistance ou immunité contre le type d'énergie destructive concerné.

Spécial : les ensorceleurs ont le droit de lancer *souffle du dragon* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Souffle réprimé

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

La cible du sort ne peut décider d'user de son souffle, sauf si on l'y oblige via un effet d'Enchantement (coercition) de plus haut niveau, comme une *quête*.

Tricheur

Transmutation [Mal]
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Cupidité 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage a le droit de modifier l'issue d'un jeu de hasard. Ce sort n'affecte que les jeux non magiques, comme une partie de cartes ou de dés. Il ne saurait affecter un jeu impliquant quelque magie ou un objet magique impliqué dans un jeu de hasard (comme des *cartes merveilleuses*). Quand le personnage effectue un jet visant à déterminer l'issue d'un jeu de hasard, il a le droit de rejouer les dés et de conserver le meilleur des deux résultats.

Par exemple, Darkon joue à un jeu auquel il a 1 chance sur 4 de gagner. Le MD jette 1d4 derrière son écran et annonce au joueur que Darkon a perdu. Comme ce dernier est sous l'effet d'un sort de *tricheur*, le joueur peut demander au MD de relancer le dé. Le sort modifie les probabilités, aussi ne peut-on remarquer le moindre subterfuge (si ce n'est l'incantation en elle-même).

Focaliseur : une paire de dés taillés dans des os humains.

Vision draconique

Transmutation
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Le personnage gagne l'acuité visuelle d'un dragon, ce qui inclut la vision nocturne, la vision dans le noir et la perception aveugle.

Il voit donc quatre fois mieux qu'un humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois plus loin en cas de luminosité normale (cf. encadré page 17). Sa vision dans le noir a une portée de 3 mètres par niveau de lanceur de sorts.

Sa perception aveugle a une portée de 1,50 mètre par niveau de lanceur de sorts. De plus, il n'a pas à effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour détecter les créatures situées dans ce rayon.

Aucun de ces effets n'est cumulable avec la vision nocturne, la vision dans le noir et la perception aveugle dont peut déjà disposer le personnage.

Focaliseur : un œil de dragon.

Voix du dragon

Transmutation
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Dragons 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation. Il gagne également le pouvoir de parler et de comprendre (mais pas de lire) le draconien.

Avant que le sort ne prenne fin, le personnage peut user d'une action simple pour viser une cible à l'aide d'un effet de *suggestion*, qui fonctionne comme le sort du même nom (en termes de portée, de durée et autres effets). Cela met un terme à la *voix du dragon*, mais la *suggestion* jouit d'une durée normale.

Spécial : les ensorceleurs ont le droit de lancer *voix du dragon* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Vol du dragon

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)

Des ailes de dragon jaillissent de épaules du mage, ce qui lui confère une vitesse de déplacement en vol de 30 mètres (moyenne). Le personnage ne peut prendre son envol qu'avec une charge légère au mieux.

Quand il parcourt de grandes distances, le mage vole à la vitesse de 24 km/heure (ou de 36 km/heure en mode « footing »). En une journée, il peut parcourir 180 kilomètres.

Composante matérielle : une griffe d'aile de dragon.

Spécial : les ensorceleurs ont le droit de lancer *vol du dragon* avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Voleur imaginaire

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 8, Cupidité 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 objet
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Une force invisible, qui n'est pas sans rappeler celle d'un *serviteur invisible*, naît là où le souhaite le personnage. Une fois son tour de jeu venu, cette force se met à voler des objets selon les ordres mentaux de son maître (action libre). Le *voleur imaginaire* ne peut s'en prendre qu'aux affaires d'autres créatures. Il est incapable de vider un coffre verrouillé ou de dérober des objets non tenus. Il bénéficie d'un modificateur de Déplacement silencieux et de Discrétion de +20 (utile contre ceux qui voient les créatures invisibles).

Si nul ne remarque la présence du *voleur imaginaire*, celui-ci peut voler tout objet non tenu ou non porté qui se trouve en possession d'une créature. Même les objets qui se trouvent dans un *sac sans fond* peuvent être dérobés. L'effet ne peut voler que des objets, rapporter des objets à son créateur ou les remettre là où il les a pris. Il est donc incapable d'entreprendre quelque autre action que ce soit. Enfin, il a besoin de 1 round pour voler un objet et d'un autre round pour le rapporter au personnage.

Le *voleur imaginaire* ne peut porter qu'un seul objet à la fois et ce dernier est invisible une fois dans sa poigne.

Le voleur ne saurait s'emparer d'un objet s'il est détecté (via un test de Détection ou de Perception auditive) par la créature à laquelle il tente de le voler. Cependant, il peut retenter sa chance au cours du round suivant. Il est impossible de le blesser, mais on peut le dissiper.

Le *voleur imaginaire* peut s'emparer d'un objet qui se trouve entre les mains d'une créature en réussissant une tentative de désarmement. Il s'y prend alors comme s'il possédait le don Science du désarmement et un modificateur de Force de +20. Si le *voleur imaginaire* a recours à ce stratagème, il disparaît après avoir apporté l'objet volé à son maître.

Composante matérielle : une bobine de fil vert.

Vulnérabilité

Transmutation
Niveau : Asn 4, Ens/Mag 5, Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort réduit la réduction des dégâts du sujet de 5 points (jusqu'à un minimum de 5). Par exemple, si le personnage réussit à lancer *vulnérabilité* sur un dragon pourvu d'une réduction des dégâts (10/magie), celle-ci est réduite à (5/magie).

Tous les quatre niveaux de lanceur de sorts au-delà du niveau 11, la réduction des dégâts du sujet est réduite de 5 points supplémentaires : 10 au niveau 15 et 15 au niveau 19.

ARMURES EN PEAU DE DRAGON

Les forgerons travaillent parfois la peau de dragon pour produire des armures et des boucliers de maître au prix habituel (cf. *Matériaux spéciaux*, page 287 du *Guide du Maître*). L'armure ainsi créée n'a d'autres propriétés que celles d'un objet de maître. Cependant, un forgeron possédant le don Artisan draconique peut investir ce type d'objet de plus grands pouvoirs (cf. *Objets draconiques*, ci-dessous).

La Table 3–2 dévoile le type et la taille d'une armure qu'on peut produire avec de la peau de dragon. Voici la définition des termes qui y figurent :

Type et taille de l'armure. Ces quatre colonnes montrent le type d'armure que l'on peut faire à partir de peau de dragon, et la taille maximale qu'on peut lui conférer en fonction de la catégorie de taille du dragon. Par exemple, une peau de dragon de taille M permet de créer une armure de peau pour une créature de taille P ou une crevice pour une créature de taille TP.

Une peau peut produire plusieurs armures si ces dernières conviennent à des créatures de plus petite taille que celle donnée sur la table. Pour chaque catégorie de taille de l'armure en moins que ce qui est indiqué sur la table, doublez le nombre d'armure qu'il est possible de concevoir. Par exemple, avec une peau de dragon de taille C, un forgeron peut créer une crevice de taille TG (comme l'indique la table), deux armures de taille G, quatre de taille M, huit de taille P, seize de taille TP, trente-deux de taille Min et soixante-quatre de taille I.

Bouclier ?. Un oui signifie qu'il reste suffisamment de peau pour créer un écu, une rondache ou une targe pour un personnage de même taille que le dragon. L'armurier peut également décider de ne faire que des boucliers à partir d'une peau de dragon. Un pavois demande autant de matière première qu'une armure de peau. Cela vaut également pour deux écus, deux rondaches ou deux targes.

Propriétés spéciales des armures en peau de dragon. Nombre de personnages aiment les armures en peau de dragon en raison de leur simple apparence. Au combat, elles n'offrent pas plus d'avantages qu'une armure classique, mais elles sont immunisées contre les dégâts d'énergie destructive propres au souffle du type de dragon qui a fourni la peau. Par exemple, une armure en peau de dragon rouge est immunisée contre le feu. Par contre, le personnage qui porte l'armure ne bénéficie pas de cette propriété.

OBJETS DRACONIQUES

Les objets draconiques sont des objets non magiques issus de diverses parties du corps de dragons. Seul un personnage possédant le don Artisan draconique (cf. page 103) peut créer ce type d'objet. Ils tirent leurs pouvoirs de leurs origines, mais également du talent de la personne qui les manufacture.

Le processus de création d'un objet draconique est assez proche de celui d'une arme de maître ou d'un objet de qualité supérieure. En plus

TABLE 3–2 : ARMURES EN PEAU DE DRAGON

	Type et taille de l'armure				
Taille du dragon	**Armure de peau**	**Crevice**	**Armure à plaques**	**Harnois ou cuirasse**	**Bouclier ?**
Très petite (TP)	Minuscule	Infime	—	—	Non
Petite (P)	Très petite	Minuscule	Infime	—	Non
Moyenne (M)	Petite	Très petite	Minuscule	Infime	Non
Grande (G)	Moyenne	Petite	Très petite	Minuscule	Oui
Très grande (TG)	Grande	Moyenne	Petite	Très petite	Oui
Gigantesque (Gig)	Très grande	Grande	Moyenne	Petite	Oui
Colossale (C)	Gigantesque	Très grande	Grande	Moyenne	Oui

de l'objet lui-même (qui peut aussi inclure une composante de maître s'il s'agit d'une arme, d'un bouclier ou d'une armure), le personnage doit « créer » la composante draconique.

Une composante draconique a un coût variable selon la spécificité de l'objet (cf. descriptions ci-dessous). Le DD du test d'Artisanat visant à la créer s'élève à 25. Ce n'est qu'une fois les composantes achevées que l'objet est terminé.

Comme ce ne sont pas des objets magiques, les objets draconiques ne perdent pas leurs propriétés au sein d'une *zone d'antimagie* ou de quelque effet similaire. Pour les effets nécessitant un niveau de lanceur de sorts, considérez que celui-ci est égal à 3 ou au niveau minimum requis pour lancer le sort en question (choisir le plus élevé des deux). Les pouvoirs d'un objet draconique ne sont pas cumulables avec d'autres effets semblables ou identiques. Il est possible de leur ajouter des propriétés magiques (y compris des bonus d'altération pour les objets comme les armes et les armures) en s'acquittant du coût habituel, mais seulement si le créateur possède le don Artisan draconique (en plus des autres conditions requises).

Vous trouverez ci-dessous plusieurs exemples d'objets draconiques. La description de chacun précise son coût, les membres ou organes nécessaires, et la compétence requise.

Prix. Il s'agit du coût de la composante draconique. Ajoutez-y le coût de l'objet, ainsi que celui de la particularité de maître (pour les armes, les armures et les boucliers), pour déterminer le prix final de l'objet.

Organe. Il s'agit du membre ou de l'organe nécessaire à la création de l'objet draconique. Son coût est inclus dans le prix. En moyenne, un organe a une valeur égale au tiers du prix final et constitue les matières premières nécessaires à la création de l'objet. Si le personnage qui crée l'objet le trouve par ses propres moyens (par exemple, en terrassant un dragon), réduisez le prix de l'objet draconique d'un tiers.

Compétence. Il s'agit de la compétence requise pour créer la composante draconique.

Exemples d'objets draconiques

Arc en os de dragon. Un arc taillé dans un os de dragon (de la cuisse, par exemple) offre une élasticité et une force supérieures. On le considère comme un arc (court ou long) composite dont le modificateur de Force maximal est fixé par le créateur. En outre, son facteur de portée augmente de 6 mètres (27 mètres pour un arc court composite et 39 mètres pour un arc long composite).

Prix : comme un arc composite +100 po ; *Organe* : os de dragon ; *Compétence* : Artisanat (fabrication d'arcs) ; *Poids* : 1,5 kilo.

Armure ou bouclier draconiques. Armures et boucliers draconiques sont des versions de maître d'armures et de boucliers conçus en peau de dragon et conférant une résistance aux énergies destructives. Ce type d'objet confère une résistance (5) contre un type d'énergie destructive précis, selon l'espèce du dragon (acide pour cuivre, noir ou vert ; électricité pour bleu ou bronze ; feu pour airain, or ou rouge ; froid pour argent ou blanc). Cette résistance est considérée comme un effet extraordinaire (et non magique) conféré par l'armure. Elle n'est pas cumulable avec d'autres résistances aux énergies destructives (du même type) que possède le personnage.

En outre, l'armure draconique est d'une catégorie plus légère pour ce qui est des déplacements et autres variables. Une armure draconique lourde est donc considérée comme une armure intermédiaire, et une armure draconique intermédiaire est considérée comme une armure légère. Le malus d'armure aux tests est réduit de 2 points (ce qui inclut le point dû à la particularité de maître). Le bonus de Dextérité maximal ne change pas.

Une armure draconique peut prendre la forme d'une armure de peau, d'une armure d'écailles, d'une armure à plaques ou d'un harnois. De leur côté, les boucliers sont des écus et des rondaches.

Prix : 3 000 po (armure légère), 6 000 po (armure intermédiaire), 11 000 po (armure lourde) ; *Organe* : peau de dragon ; *Compétence* : Artisanat (fabrication d'armures) ; *Poids* : comme une armure ou un bouclier ordinaires.

Cape en peau de dragon. Il est possible d'assouplir de la peau de dragon de manière à en faire une cape. Il faut autant de peau que si l'on voulait créer une armure et la cape doit correspondre à la taille de celui qui va la porter.

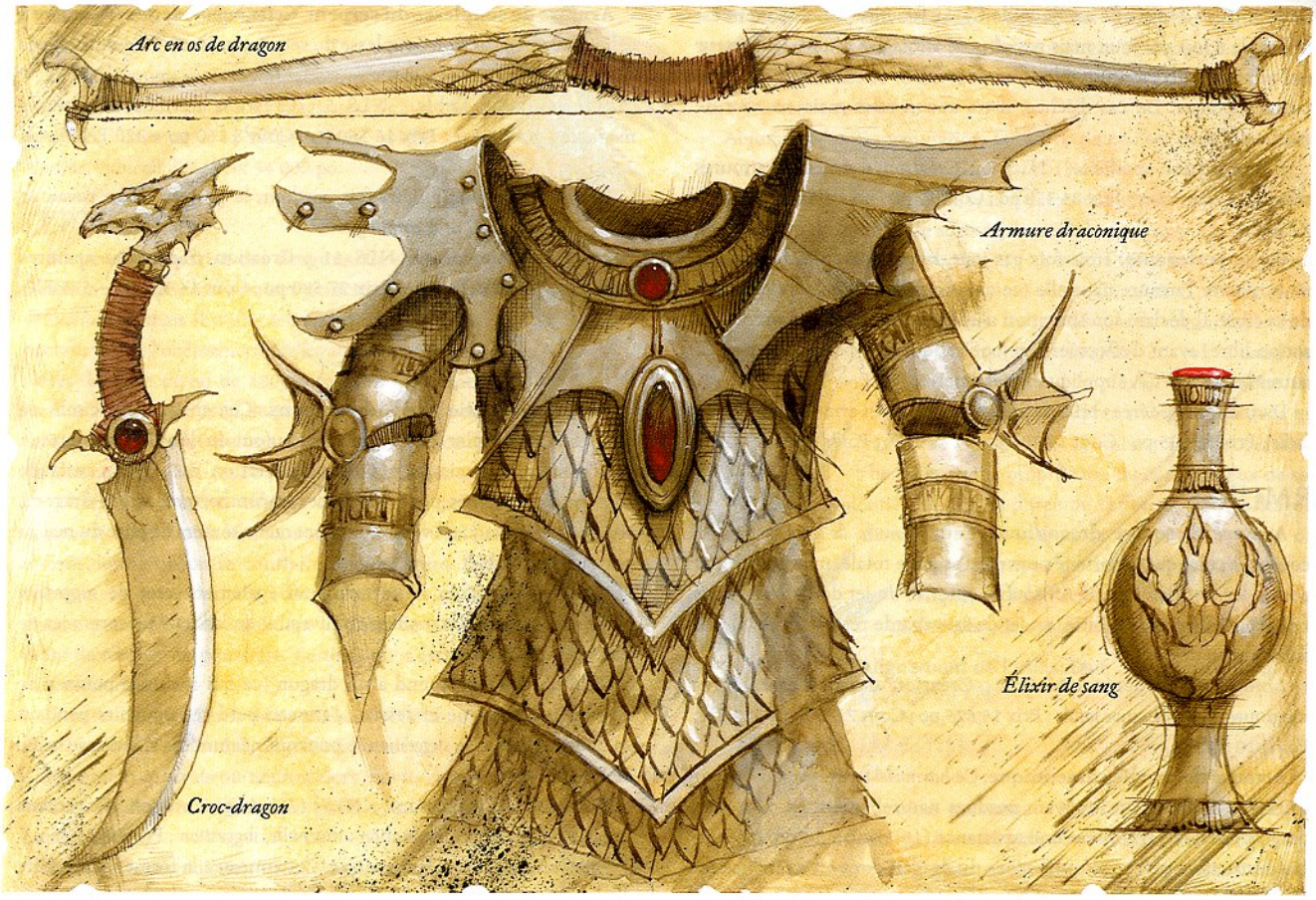
Une cape en peau de dragon confère une résistance (5) contre un type d'énergie destructive précis, selon l'espèce du dragon (acide pour cuivre, noir ou vert ; électricité pour bleu ou bronze ; feu pour airain, or ou rouge ; froid pour argent ou blanc). Cette résistance est considérée comme un effet extraordinaire (et non magique) conféré par la cape. Elle n'est pas cumulable avec d'autres résistances aux énergies destructives (du même type) que possède le personnage.

De plus, le porteur de la cape bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Intimidation contre les dragons.

Prix : 3 800 po ; *Organe* : peau de dragon ; *Compétence* : Artisanat (maroquinerie) ; *Poids* : comme une armure en peau de même taille.

Croc-dragon. Les crocs-dragons sont des armes de maître conçues à partir de dents et de griffes de dragon. Non seulement leur particularité de maître confère un bonus d'altération non magique de +1 aux jets d'attaque, mais elles infligent également 1 point de dégâts d'énergie destructive chaque fois qu'elles touchent leur cible. Le type d'énergie correspond bien évidemment à celui du souffle du monstre. Si le dragon ne possède aucun souffle infligeant des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son, les crocs-dragons conçus à partir de ses restes n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Ces dégâts constituent un effet extraordinaire (et non magique). Ils ne sont pas cumulables avec d'autres dégâts d'énergie destructive (du même type) infligés par l'arme.

Dents et griffes permettent de créer une arme légère d'une catégorie de taille identique à celle du dragon, une arme à une main d'une catégorie de taille inférieure, ou une arme à deux mains de deux catégories de taille inférieure. Le corps d'un dragon permet de concevoir jusqu'à douze armes.



Illus. de W. England

On ne peut fabriquer que des croc-dragons perforants ou tranchants. *Prix* : 300 po ; *Organe* : dent ou griffe de dragon ; *Compétence* : Artisanat (fabrication d'armes) ; *Poids* : 1 kilo.

Élixir de sang. L'élixir de sang est un breuvage conçu à partir du sang concentré d'un dragon véritable. Il confère à celui qui le boit un bonus d'altération de +2 en Force (s'il est créé à partir de sang de dragon chromatique) ou en Charisme (s'il est issu d'un dragon métallique), ainsi que l'un des effets notés ci-dessous selon l'espèce du dragon. On avale l'élixir de sang au prix d'une action complexe (qui provoque une attaque d'opportunité) et ses effets durent 10 minutes. Il s'agit d'effets extraordinaires et non magiques.

Espèce du dragon	Effet	Prix
Airain	*Communication avec les animaux*	400 po
Argent	Marche sur les nuages*	1 400 po
Blanc	Marche sur la glace*	600 po
Bleu	Imitation des sons*	900 po
Bronze	*Respiration aquatique*	1 000 po
Cuivre	*Pattes d'araignée*	700 po
Noir	Vision dans le noir (36 m)	700 po
Or	*Métamorphose***	1 700 po
Rouge	*Souffle de dragon* (feu)**	1 400 po
Vert	*Suggestion***	1 200 po

* Fonctionne comme le pouvoir de dragon du même nom.
** Ce pouvoir n'est utilisable qu'une fois pendant la durée de l'élixir. Ces effets durent jusqu'au terme de l'élixir.

Prix : cf. ci-dessus ; *Organe* : sang de dragon (4 litres) ; *Compétence* : Artisanat (alchimie) ; *Poids* : 500 g.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques présentés ci-dessous sont classés par armes, armures, anneaux, bâtons, sceptres, objets merveilleux et artefacts, et dans l'ordre alphabétique au sein de chaque catégorie.

ARMES

Arc du redoutable chasseur de dragons. Cet *arc long composite +2 tueur de dragons* (bonus de For de +4) a été taillé dans le fémur d'un dragon de taille TG ou supérieure (et est donc considéré comme un arc en os de dragon ; cf. *Objets draconiques*, ci-dessus). Toute flèche tirée à l'aide de cette arme inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Force aux dragons. De plus, un coup critique infligé par ce genre de flèche inflige des dégâts quintuplés et non triplés (cet avantage n'est pas cumulable avec d'autres propriétés améliorant le facteur de critique d'une arme). Ainsi, un coup critique porté à un dragon inflige les dégâts habituels de la flèche ×5 et un affaiblissement temporaire de 5 points de Force. (Les autres effets liés aux critiques, comme les sorts *affûtage* et *bénédiction d'arme*, ne fonctionnent pas s'ils sont appliqués à cet arc ou aux flèches qu'il tirent.)

Nécromancie et Transmutation modérées ; NLS 9 ; Artisan draconique, Création d'armes et armures magiques, *affûtage*, *rayon affaiblissant* ; Prix 36 900 po ; Coût 18 900 po + 1 440 PX ; Poids 1,5 kilo.

Lame de tueur de dragons. Le porteur de cette *épée à deux mains +3* peut porter une attaque de châtiment à un dragon au prix d'une action libre. Pour chaque catégorie de taille du monstre supérieure à M, l'attaque inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires (+1d6 contre une créature de taille G, +2d6 si elle est de taille TG, +3d6 si elle est de

taille Gig et +d46 si elle est de taille C). La fonction de châtiment est utilisable 3 fois par jour, mais pas plus de 1 fois par round. Le porteur de l'arme doit déclarer son intention de recourir au châtiment avant de porter l'attaque. En cas d'échec, il n'a aucun effet mais est tout de même dépensé.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *coup féroce* ; Prix 34 350 po ; Coût 17 305 po + 1 360 PX ; Poids 7,5 kilos.

Pique perforante. Trois fois par jour, le porteur de cette *pique +3* peut ignorer l'armure naturelle (ce qui inclut tout bonus d'altération) de sa cible. Il déclare son intention d'utiliser ce pouvoir (au prix d'une action libre) avant d'effectuer son jet d'attaque. Les bonus d'armure et autres bonus à la CA s'appliquent néanmoins.

Divination modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *faille* ; Prix 28 305 po ; Coût 14 305 po + 1 120 PX ; Poids 4,5 kilos.

ARMURES

Armure d'esquive draconique. Cette *armure de cuir cloutée +3* confère à celui qui la porte le pouvoir d'esquive totale, mais seulement contre les souffles. Quand un souffle autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, un jet de sauvegarde réussi permet de ne subir aucun dégât.

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *aura d'esquive totale* ; Prix 15 675 po ; Coût 7 925 po + 620 PX ; Poids 10 kilos.

Armure de cavalier draconique. Ce *harnois +1* a été conçu à partir d'écailles d'un dragon les ayant perdues naturellement (et non d'un dragon terrassé). Il confère une résistance (10) contre un type d'énergie destructive précis, selon l'espèce du dragon dont on a ramassé les écailles (acide pour cuivre, noir ou vert ; électricité pour bleu ou bronze ; feu pour airain, or ou rouge ; froid pour argent ou blanc). Il confère également à celui qui le porte un bonus de +5 aux tests d'Équitation quand il chevauche un dragon. Enfin, il active un sort de *feuille morte* quand le cavalier tombe d'une hauteur de plus de 1,50 mètre.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *feuille morte* ; Prix 26 150 po ; Coût 13 400 po + 1 000 PX ; Poids 25 kilos.

Armure de forme draconique. Cette *armure de peau draconique +3* confère une résistance (5) contre un type d'énergie destructive précis, selon l'espèce du dragon dont on a prélevé les écailles (acide pour cuivre, noir ou vert ; électricité pour bleu ou bronze ; feu pour airain, or ou rouge ; froid pour argent ou blanc). Cette résistance est considérée comme un effet extraordinaire (et non magique) conféré par l'armure.

Si le porteur a le pouvoir de forme animale, il est capable de se transformer en dragon de taille P ou M de la couleur de l'armure. Il peut alors conserver cette forme jusqu'à 7 heures. Cette transformation ne compte pas dans le nombre d'utilisations quotidiennes de forme animale dont dispose le personnage.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Artisan draconique, Création d'armes et armures magiques, pouvoir de forme animale ; Prix 23 165 po ; Coût 14 665 po + 680 PX ; Poids 12,5 kilos.

Armure de souplesse du serpent. Cette *armure de cuir +2* confère à celui qui la porte le don Souplesse du serpent, même s'il ne satisfait pas aux conditions requises.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *grâce féline* ; Prix 16 160 po ; Coût 8 160 po + 320 PX ; Poids 7,5 kilos.

Pavois d'antimagie. Une fois par jour, le porteur de ce *pavois +1* peut émettre une *zone d'antimagie*.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *zone d'antimagie* ; Prix 27 580 po ; Coût 14 380 po + 575 PX ; Poids 32,5 kilos.

ANNEAUX

Anneau d'amitié avec les dragons. Cet anneau est ciselé de manière à ressembler à un dragon lové autour du doigt de son porteur. Ce dernier bénéficie d'un bonus d'altération de +5 aux tests de Diplomatie effectués pour influencer le comportement des dragons. Nul dragon n'attaquera volontairement ou ne tentera de faire du mal au porteur de cet objet.

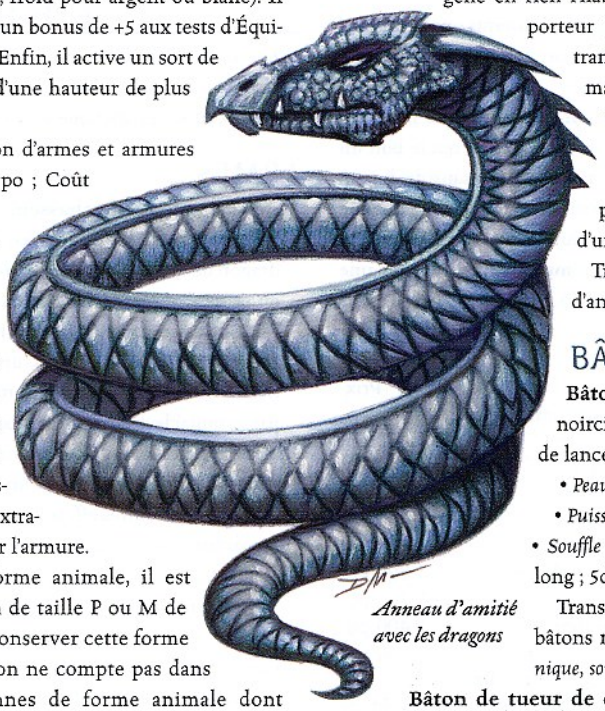
Une fois par mois, le porteur peut également user de *suggestion* contre un dragon (intensifiée au niveau 9 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 23, annule).

Si le porteur s'en prend à un dragon (ce qui inclut le pouvoir de *suggestion* mentionné ci-dessus), l'anneau perd ses pouvoirs pendant 24 heures. (L'effet de *suggestion* se poursuit néanmoins si l'anneau cesse de fonctionner.)

Enchantement puissant ; NLS 17 ; Augmentation d'intensité, Création d'anneaux, *domination universelle*, *suggestion* ; Prix 28 750 po.

Anneau de forme draconique. Cet anneau a la forme d'une griffe de dragon creuse. On le glisse sur toute la longueur du doigt, mais il ne gêne en rien l'habileté manuelle. Une fois par jour, son porteur peut l'activer (action simple) pour se transformer en jeune dragon rouge (s'il est mauvais) ou en jeune dragon d'or (s'il est bon). L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, si ce n'est que sa durée s'élève à 1 heure. Le porteur peut y mettre un terme au prix d'une action simple.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux ; *métamorphose* ; Prix 23 000 po.



Anneau d'amitié avec les dragons

BÂTONS

Bâton de puissance draconique. Ce bâton noirci est garni de dents de dragon. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Peau de dragon* (1 charge)
- *Puissance draconique* (2 charges)
- *Souffle de dragon* (cône de feu de 9 mètres de long ; 5d6 points de dégâts ; 1 charge)

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *peau de dragon*, *puissance draconique*, *souffle de dragon* ; Prix 42 000 po.

Bâton de tueur de dragons. Ce bâton a été taillé dans le fémur d'un dragon de taille TG ou supérieure. Il permet de lancer les sorts suivants :

Écailles ramollies (1 charge)

- *Résistance à la magie réduite* (1 charge)

• *Souffle réprimé* (1 charge)
• *Vulnérabilité* (2 charges)

Enchantement et Transmutation modérés ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *écailles ramollies, résistance à la magie réduite, souffle réprimé, vulnérabilité* ; Prix 54 000 po.

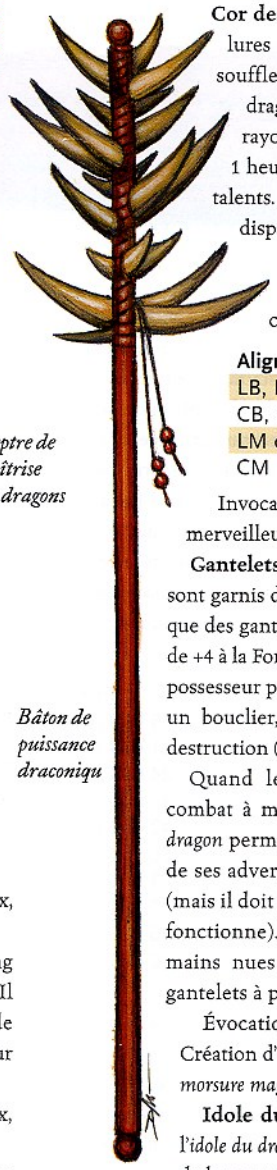
SCEPTRES

Sceptre de maîtrise des dragons. Ce sceptre fonctionne un peu sur le même principe qu'un *sceptre de suzeraineté*, mais il n'affecte que les dragons. Son porteur gagne l'obéissance et la loyauté des dragons situés dans un rayon de 150 mètres dès qu'il l'active (action simple). Un total de 300 DV de dragons peut être dirigé, mais ceux qui ont une valeur d'Intelligence de 16 ou plus ont droit à un jet de Volonté (DD 22) pour annuler l'effet. Les dragons affectés obéissent au porteur comme si celui-ci était leur monarque. Toutefois, si l'intéressé donne un ordre contraire à leur nature, l'enchantement cesse de faire effet. Le *sceptre de maîtrise des dragons* peut être utilisé pendant un total de 500 minutes avant de tomber en poussière. Cette durée n'est pas nécessairement continue.

Il existe deux versions de ce puissant objet magique. Le *sceptre pourpre de maîtrise des dragons* n'affecte que les dragons d'alignement mauvais ou neutre, alors que le *sceptre doré de maîtrise des dragons* n'affecte que les dragons d'alignement bon ou neutre.

Enchantement puissant ; NLS 20 ; Création de sceptres magiques, *charme-monstre de groupe* ; Prix 120 000 po.

Sceptre de maîtrise des dragons



Bâton de puissance draconiqu

OBJETS MERVEILLEUX

Amulette de crocs de dragon. Ce collier de dents de dragon confère aux attaques naturelles de son propriétaire le pouvoir de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires comme s'il s'agissait d'armes magiques. Ces attaques ne bénéficient d'aucun bonus d'altération, simplement de la faculté de ne pas tenir compte de la réduction des dégâts de certaines créatures.

Transmutation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *morsure magique suprême* ; Prix 2 500 po.

Amulette de l'œil du dragon. Cet orbe de la taille du poing ressemble à un œil de dragon et pend à une lourde chaîne en or. Il confère à celui qui le porte un bonus d'altération de +10 aux tests de Détection et de Fouille, mais également la perception aveugle sur 9 mètres.

Transmutation puissante ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *vision draconique* ; Prix 85 000 po.

Bottes de déplacement draconique. Ces bottes couvertes d'écailles confèrent à celui qui les porte un bonus d'altération de +5 aux tests d'Escalade et de Saut. Une fois par jour, leur possesseur peut également faire un *saut* sur lui-même.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *pattes d'araignée, saut* ; Prix 10 000 po.

Bracelets de peau de dragon pourpres. Conçus à partir de peau tannée de dragon rouge, ces bracelets confèrent à celui qui les porte un bonus d'altération de +1 à +5 à l'armure naturelle. De plus, ils octroient une résistance au feu (5).

Abjuration et Transmutation faibles à puissantes ; NLS 3 (*bracelets +1*), 6 (*bracelets +2*), 9 (*bracelets +3*), 12 (*bracelets +4*), 15 (*bracelets +5*), ; Création d'objets merveilleux, *peau d'écorce, résistance aux énergies destructives*, niveau de lanceur de sorts égal au triple du bonus placé dans les bracelets ; Prix 5 000 po (*bracelets +1*), 11 000 po (*bracelets +2*), 21 000 po (*bracelets +3*), 35 000 po (*bracelets +4*), 53 000 po (*bracelets +5*) ; Poids 1 kilo.

Cor des dragons. Ce cor dévoile de magnifiques ciselures représentant des dragons en vol. Quand on souffle dedans (action complexe), il convoque un dragon adulte 1 round après, n'importe où dans un rayon de 30 mètres. Le monstre reste pendant 1 heure et sert le propriétaire du cor au mieux de ses talents. Une fois la durée de l'effet expirée, le dragon disparaît. (C'est également le cas s'il est tué ou dissipé.) Le type de dragon appelé dépend de l'alignement de l'utilisateur de l'objet (cf. table ci-dessous). Le cor est utilisable 1 fois par mois.

Alignement de l'utilisateur	Dragon convoqué
LB, NB ou LN	Bronze
CB, N ou CN	Cuivre
LM ou NM	Vert
CM	Noir

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres IX* ; Prix 75 000 po.

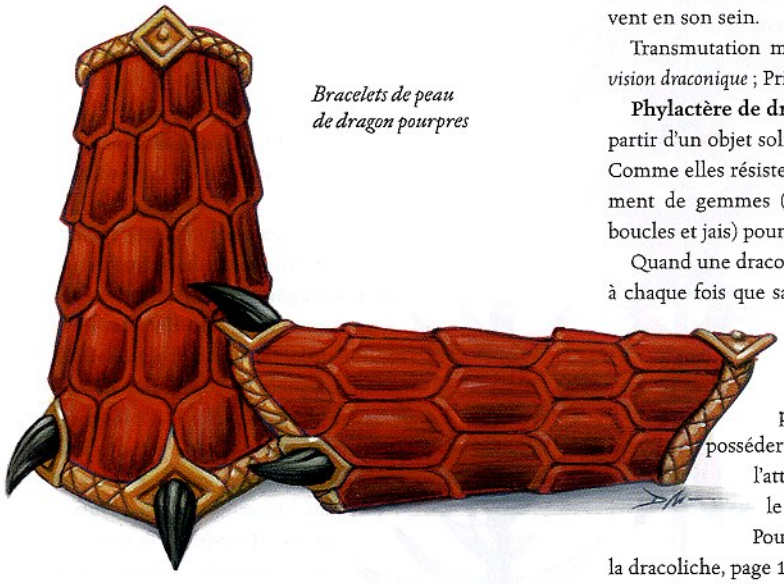
Gantelets à pointes de dragon. Ces gantelets en cuir sont garnis de dents de dragon et infligent autant de dégâts que des gantelets à pointes. Il confère un bonus d'altération de +4 à la Force de celui qui les porte. Trois fois par jour, leur possesseur peut les utiliser pour s'en prendre à une arme ou un bouclier, comme s'il possédait le don Science de la destruction (même s'il n'en remplit pas les conditions).

Quand le personnage pourvu du don Science du combat à mains nues les porte, les *gantelets à pointes de dragon* permettent de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires, comme s'il maniait une arme magique (mais il doit porter des coups à mains nues pour que l'effet fonctionne). Dans ce cas, il inflige ses dégâts de combat à mains nues habituels, et non ceux correspondant aux gantelets à pointes.

Évocation et Transmutation modérées ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau, fracassement, morsure magique suprême* ; Prix 28 500 po ; Poids 500 g.

Idole du dragon. À l'instar des *statuettes merveilleuses*, l'*idole du dragon* est une sorte de figurine, de 5 centimètres de long et ressemblant à une espèce précise de dragon. En raison de leur niveau d'artisanat, la couleur et l'espèce sont très nettes, même si l'on se contente d'y jeter un œil distrait. L'idole confère une résistance à une énergie destructive (5 ou 10) du type correspondant quand son propriétaire la porte (mais pas quand elle adopte une forme de dragon).

Anneau de forme draconique



Bracelets de peau de dragon pourpres

Une fois par semaine, le possesseur de l'idole peut prononcer un mot de commande tout en la jetant en l'air. La statuette se transforme alors en dragon dont la taille est déterminée selon la table ci-dessous. Le monstre est une créature vivante, pas une créature artificielle, et il dispose de tous les pouvoirs d'un dragon moyen de sa catégorie d'âge. Il obéit à son propriétaire et le sert jusqu'à 1 heure. Une fois la durée de l'effet expirée, le dragon recouvre sa forme de statuette. (C'est également le cas si son propriétaire met prématurément un terme à l'effet.) Si elle est couronnée de succès, une *dissipation de la magie* à cible visant le dragon lui redonne également sa forme d'idole. Si le dragon est tué, la statuette est détruite.

Type	Âge	Résistance	Prix
Blanc	dragonnet	froid (5)	15 000 po
Airain	dragonnet	feu (5)	21 000 po
Noir	très jeune	acide (5)	24 000 po
Cuivre	très jeune	acide (5)	32 000 po
Vert	jeune	acide (10)	42 000 po
Bronze	jeune	électricité (10)	56 000 po
Bleu	adolescent	électricité (10)	73 000 po
Argent	adolescent	froid (10)	93 000 po
Rouge	jeune adulte	feu (10)	116 000 po
Or	jeune adulte	feu (10)	142 000 po

Invocation faible à puissante ; NLS 3 (blanc), 5 (airain, noir), 7 (cuivre, vert), 9 (bronze), 11 (bleu), 13 (argent) 15 (rouge) ou 17 (or) ; Création d'objets merveilleux, *résistance aux énergies destructives*, et *convocation de monstres II* (blanc), *convocation de monstres III* (airain, noir), *convocation de monstres IV* (cuivre, vert), *convocation de monstres V* (bronze), *convocation de monstres VI* (bleu), *convocation de monstres VII* (argent), *convocation de monstres VIII* (rouge) ou *convocation de monstres IX* (or) ; Prix cf. table ci-dessus.

Lunettes de vision draconique. Le porteur de ces lunettes bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Détection. De plus, il acquiert la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne. Une fois par jour, il peut également bénéficier de perception aveugle pendant 1 minute.

Enfin, les lunettes protègent leur porteur de l'aveuglement provoqué par le nuage de débris que soulève un dragon en vol stationnaire. Cependant, le camouflage s'applique toujours pour ceux qui se trouvent en son sein.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *vision draconique* ; Prix 46 000 po.

Phylactère de dracoliche. Le phylactère de dracoliche est conçu à partir d'un objet solide et inanimé d'une valeur de 2 000 po au moins. Comme elles résistent bien aux ravages du temps, on se sert généralement de gemmes (et plus particulièrement de rubis, perles, escarboucles et jais) pour créer ce genre d'objet.

Quand une dracoliche meurt pour la première fois (mais également à chaque fois que sa forme physique est détruite), son esprit se rend instantanément dans le phylactère, quelle que soit la distance l'en séparant. Si l'objet émet une faible lueur, c'est qu'un esprit s'y trouve. Ce dernier ne peut alors entreprendre aucune action, si ce n'est posséder un cadavre. Il est impossible de le contacter ou de l'attaquer en usant de magie. Enfin, il peut rester dans le phylactère indéfiniment.

Pour plus de détails, reportez-vous à la description de la dracoliche, page 150.

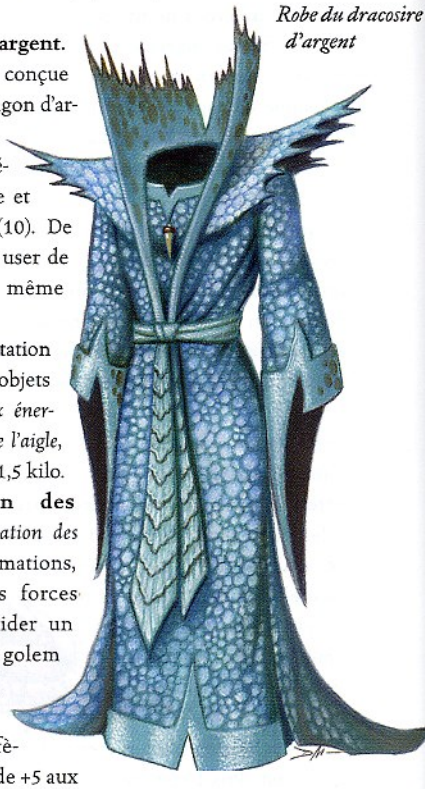
Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle des morts-vivants*, gemme ou objet similaire d'une valeur de 2 000 po ; Prix 50 000 po plus valeur de la gemme ; Coût 25 000 po plus valeur de la gemme + 2 000 PX.

Potion de dracoliche. Ce poison (ingestion ; jet de Vigueur, DD 25 ; 2d6 Con/ 2d6 Con) est créé à l'attention d'un dragon désireux de devenir une dracoliche. Il tue automatiquement le monstre pour lequel on l'a préparé (pas de jet de sauvegarde).

Pour plus de détails, reportez-vous à la description de la dracoliche, page 150.

Nécromancie modérée ; NLS 11 ; Préparation de potions, degré de maîtrise de 14 en Connaissances (mystères) ; Prix 5 000 po.

Robe du dracosire d'argent



Robe du dracosire d'argent. Cette splendide robe a été conçue à partir de la peau d'un dragon d'argent. Elle confère à celui qui la porte un bonus d'altération de +2 en Charisme et une résistance au froid (10). De plus, son possesseur peut user de *vol* (comme le sort du même nom), 1 fois par jour.

Abjuration et Transmutation faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *résistance aux énergies destructives, splendeur de l'aigle, vol* ; Prix 27 000 po ; Poids 1,5 kilo.

Traité de création des golems. Un *traité de création des golems* contient des informations, des incantations et des forces magiques qui peuvent aider un personnage à créer un golem (cf. page 139 du *Manuel des Monstres*). Les instructions qu'il fournit confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux

tests de compétence nécessaires à la fabrication du golem. Chaque ouvrage renferme aussi les sorts nécessaires à la création d'un type précis de golem ainsi que l'usage effectif du don Création de créature artificielle (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*) pendant la création du golem. Il fournit également une augmentation du niveau de lanceur de sorts effectif dans le but de créer le golem. Tout golem créé à l'aide du *traité de création des golems* ne coûte aucun PX au personnage puisque les PX nécessaires sont déjà « contenus » dans l'ouvrage et qu'il les « dépense » lors de la création.

Les sorts contenus dans un *traité de création des golems* nécessitent un potentiel magique et ne peuvent être activés que pour aider à la construction d'un golem. Le coût du livre ne comprend pas le prix des matériaux utilisés pour construire le corps du golem. Une fois la fabrication du golem achevée, les pages du manuel s'effacent et le livre est consumé par le feu. Les cendres doivent être saupoudrées sur le golem pour qu'il s'anime.

Traité de création des golems dracosifers. Ce livre contient les sorts *animation d'objets, nuage incendiaire, quête, souhait limité* et *zone d'antimagie*. Le lecteur bénéficie d'un bonus de +4 au niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem dracosifer. L'ouvrage fournit 8 000 PX pour la création d'un tel golem.

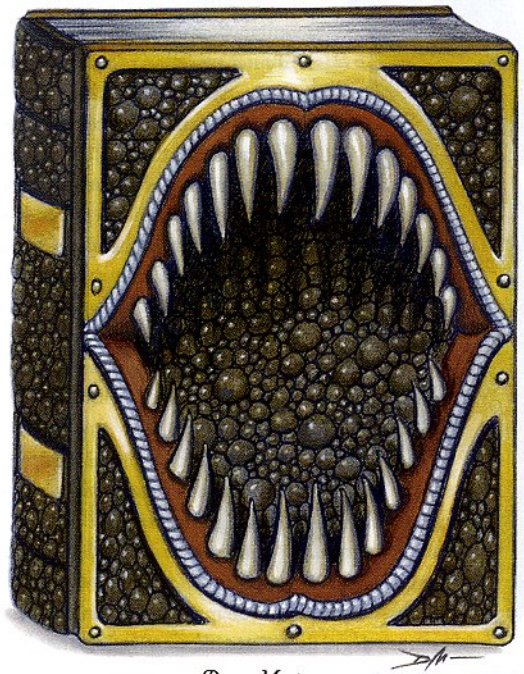
Abjuration, Enchantement, Évocation et Transmutation puissants ; NLS 18 ; Création de créature artificielle, le créateur doit être de niveau 16, *animation d'objets, nuage incendiaire, quête, souhait limité, zone d'antimagie* ; Prix 50 000 po ; Coût 5 000 po + 8 400 PX ; Poids 2,5 kilos.

Traité de création des golems dracossatures. Ce livre contient les sorts *animation des morts, frayeur* et *quête*. Le lecteur bénéficie d'un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem dracossature. L'ouvrage fournit 4 400 PX pour la création d'un tel golem.

Enchantement et Nécromancie [Mal] puissants ; NLS 12 ; Création de créature artificielle, le créateur doit être de niveau 12, *animation des morts, frayeur, quête* ; Prix 28 000 po ; Coût 3 000 po + 4 640 PX ; Poids 2,5 kilos.

Traité de création des golems drakepierres. Ce livre contient les sorts *animation d'objets, pétrification, quête* et *zone d'antimagie*. Le lecteur bénéficie d'un bonus de +3 au niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem drakepierre. L'ouvrage fournit 6 400 PX pour la création d'un tel golem.

Abjuration, Enchantement et Transmutation puissants ; NLS 16 ; Création de créature artificielle, le créateur doit être de niveau 16, *animation d'objets, pétrification, quête, zone d'antimagie* ; Prix 40 000 po ; Coût 4 000 po + 6 720 PX ; Poids 2,5 kilos.



Draco Mystere

ARTEFACT RARE

Draco Mystere. Cet ouvrage, connu sous le nom de *Mystères du Dragon* en commun, est un grimoire légendaire traitant de la race des dragons. Certains prétendent qu'il fut écrit par le premier grand prêtre du culte d'Ashardalon, mais d'autres soutiennent qu'il ne s'agit là que de vantardise et que le tome est beaucoup plus ancien. Au fil des siècles, il a été étudié, copié, perdu et retrouvé par des dizaines, si ce n'est des centaines, de lecteurs. Il existe de nombreuses versions incomplètes de ce livre, mais aucune n'a son pouvoir.

La lecture des *Draco Mystere* prend trente sessions consécutives de 8 heures chacune. Si le lecteur fait l'impasse sur une journée, il lui faut tout recommencer. Une fois l'étude achevée, le lecteur bénéficie d'un bonus inné de +5 aux tests de Connaissances (mystères) en lien avec les dragons. Il gagne également l'immunité contre les effets de sommeil magique et la paralysie, ainsi que la vision nocturne (s'il possédait déjà cette dernière, son effet augmente d'un cran, de double à triple, par exemple).

De plus, un ensorceleur qui lit les *Draco Mystere* gagne 1 point de Charisme et suffisamment de PX pour se retrouver au milieu du niveau suivant (ces PX doivent lui servir à prendre un niveau d'ensorceleur). Les personnages appartenant à d'autres classes ne bénéficient pas de cet avantage.

Un même individu ne peut profiter de ces enseignements qu'une fois dans sa vie.

Transmutation puissante ; NLS 19 ; Poids 1,5 kilo.

CLASSES DE PRESTIGE

Chacune des classes de prestige présentées ci-dessous tire ses pouvoirs et son inspiration de sources draconiques.

CAVALIER DRACONIQUE

Certains rêvent de sillonner les cieux en chevauchant une puissante monture draconique, totalement désinhibés et sentant le vent leur fouetter le visage. Le cavalier draconique ne se contente pas de rêver, il mène sa monture par la bride.

Les personnages issus de toutes les classes peuvent entreprendre une carrière de cavalier draconique, mais les plus courants sont des barbares, des guerriers, des paladins et des rôdeurs. Les autres personnages désireux d'emprunter cette voie commencent souvent par prendre un niveau dans l'une de ces classes pour acquérir les talents de cavalier nécessaires.

Un PNJ issu de cette classe de prestige sera l'allié solitaire d'une famille de dragons ou fera partie d'une unité de combattants, peut-être affiliée à un royaume ou à un État-cité comptant sur des dragons pour sa défense.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir cavalier draconique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

TABLE 3–3 : CAVALIER DRACONIQUE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Équitation draconique, immunité contre la présence terrifiante
2	+2	+0	+3	+3	Incantation montée
3	+3	+1	+3	+3	Don supplémentaire
4	+4	+1	+4	+4	Attaque en vol
5	+5	+1	+4	+4	Coup d'éperon

Bonus de base à l'attaque. +5.

Dons. Combat monté, Talent (Équitation).

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Dressage, degré de maîtrise de 8 en Équitation.

Langue. Draconien.

Compétences de classe

Les compétences du cavalier draconique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Concentration (Con), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de cavalier draconique :

Armes et armures. Le cavalier draconique apprend le maniement de la lance d'arçon, de la pique, de l'arc court et de toutes les armes courantes. Il est formé au port des armures légères, intermédiaires et lourdes, ainsi qu'au maniement des boucliers.

Équitation draconique (Ext). Le cavalier draconique ajoute son niveau de classe aux tests d'Équitation quand il monte un dragon.

De plus, sa monture draconique jouit d'une manœuvrabilité d'un cran supérieure à la normale (parfaite au mieux). Par exemple, un dragon vert adulte monté par un cavalier draconique a une manœuvrabilité moyenne et non médiocre.

Immunité contre la présence terrifiante (Sur). Quand il monte son destrier draconique ou se situe dans un rayon de 3 mètres de celui-ci, le personnage est immunisé contre la présence terrifiante des dragons.

Incantation montée (Ext). Dès le niveau 2, le cavalier draconique bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de Concentration visant à lancer un sort tout en chevauchant.

Don supplémentaire. Au niveau 3, le cavalier draconique gagne un don supplémentaire choisi dans la liste qui suit : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Charge dévastatrice, Piétinement, Spécialisation martiale (lance d'arçon),Tir monté.

Il doit cependant satisfaire aux conditions du don choisi.

Attaque en vol (Ext). Tout dragon monté par un cavalier de niveau 4 ou plus jouit du don Attaque en vol.

Coup d'éperon (Ext). Un cavalier draconique de niveau 5 peut effectuer un test d'Équitation (DD 20) pour éperonner son dragon afin qu'il aille plus vite. En cas de réussite, la vitesse de déplacement (en vol ou autre) du dragon augmente de 50 % (arrondir à la tranche de 1,50 mètre inférieure) pendant 5 rounds.

Un cavalier draconique

CHEVALIER DE PLATINE

Le chevalier de platine protège les créatures draconiques d'alignement bon de leur adversaires naturels, les dragons chromatiques, mais également de tous ceux qui s'en prennent à ces nobles créatures. Bahamut, le Seigneur des Dragons du Bien, est son protecteur, alors que les mignons de Tiamat sont ses ennemis mortels.

Paladins, prêtres et guerriers constituent le gros des chevaliers de platine. Bien évidemment, tout personnage d'alignement bon qui compte parmi les alliés des créatures draconiques peut se tourner vers cette classe, d'autant qu'elle a beaucoup à offrir.

Les PNJ issus de cette classe de prestige œuvrent habituellement aux côtés d'autres êtres du Bien, ce qui inclut dragons, célestes, paladins et, bien entendu, les représentants d'autres classes qui partagent leurs points de vue. Ils n'hésitent pas à chercher de l'aide quand ils sont confrontés à de puissants dragons maléfiques, mais ils ne s'associent de leur plein gré qu'aux personnages bons.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir chevalier de platine, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Don. Ami des dragons.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Diplomatie.

Langue. Draconien.

TABLE 3–4 : CHEVALIER DE PLATINE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+2	Châtiment des dragons maléfiques (1 fois/jour), immunité contre la présence terrifiante	—
2	+2	+0	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+3	+1	+3	+3	Écailles de platine (+1)	—
4	+4	+1	+4	+4	Châtiment des dragons maléfiques (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+5	+1	+4	+4	Grâce de Bahamut	—
6	+6	+2	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+7	+2	+5	+5	Châtiment des dragons maléfiques (3 fois/jour), écailles de platine (+2)	—
8	+8	+2	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+9	+3	+6	+6	Augmentation de Charisme	—
10	+10	+3	+7	+7	Châtiment des dragons maléfiques (4 fois/jour), vision lucide	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Compétences de classe

Les compétences du chevalier de platine (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier de platine :

Armes et armures. Le chevalier de platine est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers, mais également au port de tous les types d'armures.

Châtiment des dragons maléfiques (Sur). Une fois par jour, un chevalier de platine peut tenter de châtier un dragon maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 2 points de dégâts supplémentaire par niveau. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas un dragon d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Les bonus découlant de ce pouvoir ne sont pas cumulables avec ceux d'autres pouvoirs de châtiment, comme celui de paladin. Tous les trois niveaux suivants, le chevalier de platine obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir (soit 2 au niveau 4, 3 au niveau 7 et 4 au niveau 10).

Immunité contre la présence terrifiante (Sur). Les chevaliers de platine sont considérés comme des dragons pour ce qui est de l'immunité contre la présence terrifiante de ce type de créature.

Sorts. Tous les niveaux pairs de chevalier de platine, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, dons de création d'objets ou de métamagie, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Si le personnage prend au moins deux niveaux dans cette classe avant de prendre des niveaux dans une classe de lanceur de sorts, il ne bénéficie pas de cet avantage. S'il prend par la suite des niveaux dans une ou plusieurs classes de lanceur de sorts, il peut tirer les avantages de cette aptitude pour chaque niveau de chevalier de platine conférant des sorts qu'il n'a pas encore atteint. Par exemple, un Gue6/chevalier de platine 2 ne reçoit aucun sort pour son deuxième niveau de cette classe de prestige car il n'appartient à aucune classe de lanceur de sorts. S'il prend ensuite un niveau de magicien avant de passer au niveau 4 de chevalier de platine, il profitera de cette aptitude pour ce nouveau niveau uniquement (une fois celui-ci atteint), mais ne profitera pas rétroactivement des facultés magiques correspondant au niveau 2 de chevalier de platine.

Écailles de platine (Ext). Au niveau 3, la peau du chevalier de platine prend une teinte légèrement métallique. Son bonus d'armure

Un chevalier de platine

Illus. de S. Tappin

naturelle augmente de +1. Au niveau 7, cette augmentation passe à +2.

Grâce de Bahamut (Sur). Un chevalier de platine de niveau 5 ou plus bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde contre les attaques, pouvoirs spéciaux et sorts des dragons maléfiques égal à son modificateur de Charisme (s'il en a un). Cet effet est cumulable avec le pouvoir de grâce divine de paladin et autres pouvoirs similaires.

Augmentation de Charisme (Ext). Au niveau 9, le Charisme du chevalier de platine augmente de 2 points.

Vision lucide (Sur). Au niveau 10, le chevalier de platine a le pouvoir de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *vision lucide* et dure pendant 1 heure. Le personnage peut y avoir recours 1 fois par jour.

Un dracolyte

DRACOLYTE

Seules quelques créatures non draconiques entreprennent de vénérer les dieux des dragons. Le dracolyte est le plus dévoué de ces individus. Il s'agit d'un lanceur de sorts divins qui consacre son énergie et son soutien aux divinités draconiques. Au fil de son évolution au sein de cette classe de prestige, le personnage gagne des pouvoirs habituellement associés aux dragons.

Prêtres et druides sont les candidats les plus probables à la carrière de dracolyte. Certains paladins et rôdeurs, en particulier ceux qui disposent d'alliés parmi les dragons métalliques, se tournent également vers cette classe de prestige. Par contre, les membres des autres classes n'ont généralement pas la foi nécessaire pour emprunter cette voie.

Les dracolytes s'associent souvent aux individus qui partagent leur foi ou la respectent, ce qui inclut des membres d'autres classes de prestige présentées dans ce chapitre. Ce sont des parias dans la plupart des cultures, sauf là où l'on respecte de manière naturelle les dragons et autres races dérivées (comme les kobolds, les hommes-lézards et les troglodytes).

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir dracolyte, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Tout sauf dragon.

Dons. Ami des dragons, Robustesse.

Compétences. Degré de maîtrise de 8 en Concentration, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 4 en Diplomatie.

Langue. Draconien.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins du 2e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du dracolyte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de dracolyte :

Armes et armures. Le dracolyte ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de dracolyte, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts divins précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Domaine de prestige (Ext). Au niveau 1, le dracolyte a accès à un domaine de prestige lié à son alignement. Les dracolytes d'alignement bon (et les prêtres neutres qui canalisent l'énergie positive) ont donc droit au domaine de prestige de la Gloire (et à son pouvoir accordé),

TABLE 3–5 : DRACOLYTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Domaine de prestige	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+0	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+3	Vigilance	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+4	Nourrisson draconique	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+2	+5	+5	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+2	+5	+5	Immunités	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+2	+6	+6	—	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+3	+6	+6	Sens surdéveloppés	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+3	+7	+7	*Convocation de dragon*	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

alors que dracolytes d'alignement mauvais (et les prêtres neutres qui canalisent l'énergie négative) ont droit au domaine de prestige de la Domination (et à son pouvoir accordé). Les dracolytes neutres qui ne canalisent ni l'énergie positive ni l'énergie négative prennent celui de leur choix mais ne peuvent ensuite revenir sur leur décision.

Les sorts associés au domaine de prestige peuvent être choisis pour combler tout emplacement de sort de domaine dont bénéficie le personnage. Si ce domaine de prestige est le seul domaine du dracolyte, il gagne la faculté de lancer un sort de domaine par jour pour chaque niveau de sort auquel il a accès (en plus des sorts qu'il lance normalement).

Les domaines de prestige sont présentés dans la partie *Domaines de prêtre*, page 108.

Vigilance. Au niveau 3, le dracolyte acquiert Vigilance en qualité de don supplémentaire.

Nourrisson draconique. Au niveau 5, le dracolyte se voit confier la garde d'un dragonnet. L'espèce de ce dernier dépend du MD, mais son alignement doit correspondre à celui du personnage. Le dragonnet est loyal au dracolyte et l'accompagne à l'aventure (bien qu'il ne reçoive pas de PX et ne gagne pas de niveaux).

S'il meurt, le personnage ne peut gagner de nouveaux niveaux de dracolyte avant d'avoir reçu un sort de *pénitence* lancé par un autre dracolyte ou par un prêtre vénérant une divinité draconique.

Immunités (Ext). Au niveau 7, le dracolyte est immunisé contre les effets de sommeil magique et la paralysie.

Sens surdéveloppés (Ext). Au niveau 9, le dracolyte gagne la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne.

Convocation de dragon **(Mag).** Au niveau 10, le dracolyte peut convoquer un dragon 1 fois par jour (action complexe). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation de monstres*, si ce n'est que le personnage appelle un dragon adulte dont l'espèce correspond à celle du dragonnet qu'on a placé sous sa garde (cf. ci-dessus). Le dragon ainsi convoqué reste pendant 10 rounds et obéit aux ordres du personnage.

Une dragosh

DRAGOSH

Les dragosh sont des créatures qui servent et aident les dragons. Ils vivent en compagnie (ou non loin) d'un dragon ou d'un groupe de dragons, agissant en qualité de serviteurs ou de pairs (selon le dragon et la nature du dragosh). En échange, le dragon leur confère des pouvoirs spéciaux au fil du temps en usant de rituels complexes connus d'eux seuls, ce qui a parfois pour effet de les changer physiquement.

Bien qu'ils soient parfois humains, elfes, nains, halfelins ou gnomes, les dragosh sont aussi souvent issus d'autres races intelligentes, comme les hommes-lézards, les géants, les troglodytes, les titans, les dragonnes, les tyrannœils, les lamies, voire les dragons. Les dragosh constituent donc un groupe hétéroclite, aucune classe n'y étant plus représentée qu'une autre, et beaucoup n'ayant d'ailleurs pas de classe du tout (après tout, il s'agit de monstres).

Les PNJ dragosh apparaissent généralement en compagnie de leur compagnon draconique. Parfois, ils sont seuls, sans doute en mission pour le compte de leur dragon. Il leur arrive également de travailler en groupe, tous étant alors voués au même dragon ou à quelques dragons alliés.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir dragosh, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +6.

Dons. Endurance, Vigilance.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères).

Langue. Draconien.

Spécial. Doit être choisi par un dragon de même alignement. Si le dragosh met un terme à sa relation avec le dragon, ou si celui-ci meurt, le personnage perd tous les pouvoirs spéciaux découlant de cette classe de prestige.

Compétences de classe

Les compétences du dragosh (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix)

TABLE 3–6 : DRAGOSH

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Appel télépathique, écailles (armure naturelle +1),
2	+2	+0	+3	+0	Attaque en force (+1d6)
3	+3	+1	+3	+1	*Détection de trésor*, résistance aux énergies destructives (5)
4	+4	+1	+4	+1	Écailles (armure naturelle +2), lien télépathique
5	+5	+1	+4	+1	Attaque en force (+2d6)
6	+6	+2	+5	+2	*Tour d'ensorceleur*
7	+7	+2	+5	+2	Écailles (armure naturelle +3), résistance aux énergies destructives (10)
8	+8	+2	+6	+2	Attaque en force (+3d6)
9	+9	+3	+6	+3	Résistance aux énergies destructives (15), transfert d'effet magique
10	+10	+3	+7	+3	Écailles (armure naturelle +4)

Illus. de M. Mitchell

(Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de dragosh :

Armes et armures. Le dragosh ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Appel télépathique (Sur). Où que se situe le dragosh, son compagnon draconique peut lui envoyer un appel à l'aide télépathique et instantané. Le message ne fournit aucun détail, si ce n'est que le dragon est en danger. Cette forme de communication ne marche que dans un sens (le dragosh ne peut donc pas prévenir le dragon quand il est en danger).

Écailles (Ext). Au fil du temps, le dragosh développe d'épaisses écailles dont la couleur correspond à celle de son compagnon draconique. Au niveau 1, cette protection augmente son bonus d'armure naturelle de +1. Celui-ci augmente ensuite de +1 tous les trois niveaux. Si le dragosh bénéficie déjà d'une armure naturelle due à son espèce (et non à un sort ou objet magique), ce bonus est cumulable avec celui du pouvoir d'écailles.

Attaque en force (Sur). Dès le niveau 2, le dragosh peut, 1 fois par jour, faire appel à la force de son dragon et infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires lors d'une attaque. Le dragosh doit décider d'utiliser ce pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque. En cas d'échec, le pouvoir est tout de même utilisé pour la journée. Au-delà du niveau 2, les dégâts augmentent de 1d6 tous les trois niveaux.

Détection de trésor **(Mag).** Une fois par jour, un dragosh de niveau 3 ou plus peut user du pouvoir de *détection de trésor*. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *détection de la magie*, mais il permet de déceler les objets de taille M ou inférieure dont la valeur est d'au moins 100 po. Au premier round, le dragosh détecte la présence de tels objets. Au deuxième round, le pouvoir révèle le nombre d'objets et la localisation de chacun. Lors de chaque round suivant, le personnage peut effectuer des tests d'Estimation pour évaluer un objet.

Résistance aux énergies destructives (Sur). Le dragosh développe une résistance à l'énergie destructive associée au souffle de son compagnon draconique. Dès le niveau 3, il peut donc ignorer une partie des dégâts relevant de ce type. Ce pouvoir s'applique aux sources d'énergie destructive autres que le souffle du compagnon draconique. Ainsi, un dragosh ayant pour compagnon un dragon rouge jouit d'une résistance au feu (5) dès le niveau 3, valable contre n'importe quelle source de flammes. Cette résistance passe à (10) au niveau 7 et à (15) au niveau 9. Dans le cas d'un dragon doté de plusieurs souffles, le dragosh gagne une résistance contre celui qui inflige des dégâts.

Lien télépathique (Sur). Au niveau 4, le dragosh développe un lien télépathique avec son compagnon draconique, utilisable jusqu'à une distance de 1,5 kilomètre. Tous deux peuvent donc communiquer via télépathie. Grâce à ce lien, le dragosh a le même rapport que le dragon à un lieu ou un objet. Par exemple, si le dragosh observe une pièce que le dragon n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.

Tour d'ensorceleur **(Mag).** Au niveau 6, le dragosh gagne le pouvoir de lancer un sort profane comme un ensorceleur de son niveau de classe, 1 fois par jour. Le personnage doit choisir un sort connu de son compagnon draconique. Il lui faut également posséder une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau du sort pour être à même de le lancer via ce pouvoir. Une fois le sort choisi, il est impossible de revenir sur sa décision.

Transfert d'effet magique (Sur). Si le dragosh le souhaite, tout sort lancé sur lui-même peut également affecter son compagnon draconique (et vice versa). Tous deux doivent être en contact au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter l'un et l'autre s'ils s'éloignent de plus de 30 mètres. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas si tous deux se rapprochent. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du dragosh ou du dragon.

INITIÉ DES MYSTÈRES DRACONIQUES

Tous ceux qui explorent les mystérieux pouvoirs des dragons ne le font pas en fonction de leur héritage ou de leur religion. Certains sont de simples étudiants en quête de davantage de puissance.

La plupart des initiés des mystères draconiques sont des moines, mais certains guerriers empruntent également cette voie. En de rares cas, barbares, rôdeurs ou roublards intègrent également les rangs des initiés.

Les PNJ issus de cette classe se rassemblent en des lieux de paix pour partager leurs connaissances et pratiquer leurs techniques. Il leur arrive également de les mettre à l'épreuve sur le terrain, seuls ou en compagnie d'individus respectant leurs us. Quels que soient ses compagnons, l'initié des mystères draconiques est un individu à la fois étrange et merveilleux, séparé des autres représentants de sa race par sa quête d'antiques secrets.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir initié des mystères draconiques, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Dons. Attaque en puissance, Science du combat à mains nues, Vigilance.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Acrobaties, degré de maîtrise de 6 en Concentration, degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 8 en Saut.

Langue. Draconien.

Compétences de classe

Les compétences de l'initié des mystères draconiques (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag) et Premiers secours (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'initié des mystères draconiques :

Armes et armures. L'initié des mystères draconiques ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un initié des mystères draconiques lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les

TABLE 3–7 : INITIÉ DES MYSTÈRES DRACONIQUES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Esquive totale
2	+1	+3	+3	+3	Griffes du dragon
3	+2	+3	+3	+3	Sens surdéveloppés
4	+3	+4	+4	+4	Dégâts à mains nues augmentés
5	+3	+4	+4	+4	Présence terrifiante
6	+4	+5	+5	+5	Esquive extraordinaire
7	+5	+5	+5	+5	Résistance à la magie
8	+6	+6	+6	+6	Dégâts à mains nues augmentés
9	+6	+6	+6	+6	Coup mortel, éternelle jeunesse
10	+7	+7	+7	+7	Forme draconique

dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Le personnage jouit de cet avantage s'il ne porte qu'une armure légère (ou pas d'armure du tout).

Griffes du dragon (Sur). Dès le niveau 2, les coups que l'initié porte à mains nues sont imprégnés de puissance draconique. Ses attaques à mains nues passent outre la réduction des dégâts de ses adversaires comme s'il s'agissait d'armes magiques.

De plus, l'initié qui frappe à mains nues peut infliger des dégâts tranchants si tel est son souhait. Il ne peut alors pas s'agir de dégâts non-létaux.

Une initiée des mystères draconiques

Sens surdéveloppés (Ext). Au niveau 3, l'initié acquiert la vision nocturne et la vision dans le noir sur 18 mètres.

Dégâts à mains nues augmentés (Ext). À partir du niveau 4, les dégâts infligés par les attaques à mains nues de l'initié augmentent d'un cran (de 1d3 à 1d4 ou de 1d8 à 1d10, par exemple). Il en va de même au niveau 8.

Présence terrifiante (Ext). Un initié des mystères draconiques de niveau 5 ou plus peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Il active ce pouvoir au prix d'une action libre. Les créatures situées dans un rayon de 9 mètres × modificateur de Charisme de l'initié (9 mètres minimum) peuvent être affectées si elles ont moins de DV que le personnage (les dragons sont immunisés contre cet effet).

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe de l'initié + son modificateur de Charisme) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce personnage pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 2d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 2d6 rounds.

Esquive extraordinaire (Ext). Au niveau 6, le pouvoir d'esquive totale de l'initié des mystères draconiques se trouve grandement bonifié. Il ne subit toujours pas de dégâts s'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge, mais ils sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes.

Résistance à la magie (Sur). Dès le niveau 7, l'initié des mystères draconiques bénéficie d'une résistance à la magie égale à 15 + son niveau de classe.

Coup meurtrier (Sur). Qu'il inflige des dégâts contondants ou tranchants, un initié de niveau 9 ou plus triple ceux-ci quand il réussit un coup critique en portant une attaque à mains nues.

Éternelle jeunesse (Ext). À partir du niveau 9, l'initié ne subit plus les effets du vieillissement (voir Table 6–5, page 109 du *Manuel des Joueurs*) et est immunisé contre les attaques magiques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le personnage continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

Forme draconique (Sur). Au niveau 10, l'initié des mystères draconiques a le pouvoir d'user de *changement de forme*, 1 fois par jour, pour prendre l'apparence d'un dragon de taille TP à TG, et ce pendant 1 heure. Une fois la transformation réalisée, il ne peut en changer si ce n'est pour recouvrer son apparence normale (ce qui met un terme à l'effet). Pour le reste, l'effet est identique au sort *changement de forme*, ce qui inclut la limite de DV et les pouvoirs acquis grâce à la nouvelle forme.

PILLEUR DE TRÉSORS

« Ne me traitez pas de cambrioleur. Les cambrioleurs dérobent babioles et colifichets. Si je désirais de tels objets, je ferais les poches d'un nain. Je recherche de vrais trésors ! »

— Liam l'Audacieux, pilleur de trésors halfelin

Les pilleurs de trésors soulagent les nantis d'une grande partie de leur fortune. Souvent, leurs victimes sont les dragons car peu de créatures conservent autant de richesses en un même lieu. Évidemment, ce genre de défi n'est pas à la portée du premier venu, mais si cela était facile, ça n'en vaudrait sans doute pas la peine.

La plupart des pilleurs de trésors sont des roublards, mais certains bardes et rôdeurs se tournent également vers cette classe avec un peu d'entraînement. Les membres d'autres classes se qualifient parfois de chercheurs de trésors, mais ils n'ont pas les aptitudes nécessaires à l'art du pillage en règle.

En vertu de leur nature même, les PNJ issus de cette classe travaillent seuls. Certains demandent de l'aide pour les missions les plus délicates, se tournant alors vers des roublards et autres individus versés dans l'art de la discrétion, mais le pilleur de trésors ne les voit jamais comme des alliés irremplaçables. Les plus malins savent pertinemment qu'ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes, leurs « associés » n'étant que des amateurs.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir pilleur de trésors, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Tout sauf loyal.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Crochetage, degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 4 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 8 en Discrétion, degré de maîtrise de 8 en Estimation, degré de maîtrise de 4 en Évasion, degré de maîtrise de 8 en Fouille.

Spécial. Le personnage doit avoir contribué à la localisation et à la récupération d'un trésor (draconique ou non) d'une valeur minimale de 5 000 po.

Compétences de classe

Les compétences du pilleur de trésors (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Désamorçage/sabotage (Int), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de pilleur de trésors :

Armes et armures. Le pilleur de trésors est formé au maniement de toutes les armes courantes, mais il n'est formé ni au port des armures ni au maniement des boucliers.

Sorts. Dès le niveau 1, le pilleur de trésors gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts profanes. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur d'Intelligence égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un pilleur de trésors doté d'une valeur d'Intelligence de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du personnage dépendent de son Intelligence. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur d'Intelligence.

Un pilleur de trésors

Table 3–8 : Pilleur de trésors

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+0	+2	+0	+0	Recherche des pièges, vision dans le noir (+9 m)	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+0	*Invisibilité pour les dragons* (1 fois/jour)	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+1	Poches sans fond, sens des pièges (+2)	1	0	—	—
4	+3	+4	+1	+1	Détection des métaux et des minéraux (1 fois/jour)	1	1	—	—
5	+3	+4	+1	+1	Vision dans le noir (+18 m)	1	1	0	—
6	+4	+5	+2	+2	*Invisibilité pour les dragons* (2 fois/jour), sens des pièges (+4)	1	1	1	—
7	+5	+5	+2	+2	Détection des métaux et des minéraux (2 fois/jour)	2	1	1	0
8	+6	+6	+2	+2	Maîtrise des compétences	2	1	1	1
9	+6	+6	+3	+3	Sens des pièges (+6), vision dans le noir (27 m)	2	2	1	1
10	+7	+7	+3	+3	Détection des métaux et des minéraux (3 fois/jour), *invisibilité pour les dragons* (3 fois/jour)	2	2	2	1

Lorsque la Table 3–8 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1er niveau au niveau 1, le pilleur de trésors ne bénéficie que des sorts en bonus.

La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. Le pilleur de trésors prépare et lance des sorts comme un magicien.

Recherche des pièges (Ext). À l'instar du roublard, le pilleur de trésors peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. De même, il peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/ sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Vision dans le noir (Sur). Au niveau 1, le pilleur de trésors acquiert la vision dans le noir sur 9 mètres. S'il possède déjà ce pouvoir, il en augmente la portée de 9 mètres.

Aux niveaux 5 et 9, la portée de la vision dans le noir du personnage augmente encore de 9 mètres, pour un maximum de +27 mètres au niveau 9.

***Invisibilité pour les dragons* (Mag).** Un pilleur de trésors de niveau 2 ou plus peut se lancer *invisibilité pour les dragons*, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom (cf. page 112), si ce n'est qu'il n'affecte que le pilleur de trésors et dure pendant 1 round par niveau.

Le personnage peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour à compter du niveau 6, et 3 fois par jour au niveau 10.

Poches sans fond (Sur). Une fois par jour, un pilleur de trésors de niveau 3 ou plus peut faire de n'importe quel contenant (d'une poche de veste à un tonneau en passant par un sac à dos) l'équivalent d'un *sac sans fond*. Le poids de l'objet ne change pas, mais il est capable d'accueillir jusqu'à 0,3 m³ (ou 50 kilos) de matériel par niveau. La durée de l'effet est de 1 heure par niveau. Si l'effet s'achève prématurément (par exemple, en cas de dissipation), tout ce qui se trouve dans le contenant se répand au sol.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 3, le pilleur de trésors acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +2 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +2 tous les trois niveaux de pilleur de trésors supplémentaires (+4 au niveau 6 et +6 au niveau 9). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes sont cumulatifs.

Détection des métaux et des minéraux (Sur). Une fois par jour, un pilleur de trésors de niveau 4 ou plus peut se concentrer (action complexe) pour détecter l'emplacement de la plus grosse masse de métaux ou de minéraux située dans un rayon de 3 mètres par niveau. Si le personnage se concentre sur un métal ou un minéral précis (comme l'or ou le diamant), il détecte l'emplacement de tous les gisements situés à portée. Pour le reste, ce pouvoir est identique à l'effet produit par le *sceptre de détection des métaux et des minéraux* (cf. page 265 du *Guide du Maître*).

Le personnage peut utiliser ce pouvoir 2 fois par jour à compter du niveau 7, et 3 fois par jour au niveau 10.

Maîtrise des compétences (Ext). Le pilleur de trésors sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même s'il est distrait ou en situation de stress. Il est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ces compétences en toutes circonstances, même lorsqu'un dragon courroucé le poursuit dans un tunnel.

Liste de sorts du pilleur de trésors

Les pilleurs de trésors choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1er niveau. *Aura magique de Nystul, détection de la magie, détection des passages secrets, disque flottant de Tenser, identification, lecture de la magie, repli expéditif, serviteur invisible, son imaginaire.*

2e niveau. *Déblocage, grâce féline, invisibilité, localisation d'objet, pattes d'araignée, résistance aux énergies destructives.*

3e niveau. *Clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, réduction d'objet, vision magique.*

4e niveau. *Invisibilité pour les dragons*, liberté de mouvement, œil du mage, porte dimensionnelle.*

* Nouveau sort décrit page 112.

POÈTE DRACONIQUE

Le poète draconique puis sa puissance dans le pouvoir des gestes des dragons, une forme de représentation artistique archaïque qui trouve son origine parmi les races draconiques et qui vise à créer des effets magiques merveilleux.

De nombreux bardes entreprennent une carrière de poète draconique, mais roublards et moines se frottent également à cette classe. Les barbares/bardes et les encorceleurs/roublards font également de parfaits poètes draconiques.

Les membres de cette classe de prestige sont habituellement des solitaires, mais il leur arrive de se réunir pour partager leurs chants et poèmes. Ils s'entendent bien avec les bardes et les ensorceleurs, et certains sont particulièrement respectés au sein de tribus de barbares.

Dés de vie. d6.

TABLE 3–9 : POÈTE DRACONIQUE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	Geste draconique suprême (chant de force)	—
2	+1	+3	+0	+3	Geste draconique suprême (chant de coercition)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+3	+1	+3	Geste draconique suprême (chant de vol)	—
4	+3	+4	+1	+4	Geste draconique suprême (chant de terreur)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+4	+1	+4	Geste draconique suprême (chant de guérison)	—

Conditions

Pour devenir poète draconique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Tout sauf mauvais.

Don. Geste draconique.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Concentration, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 10 en Représentation (déclamation ou chant).

Langue. Draconien.

Compétences de classe

Les compétences du poète draconique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de poète draconique :

Armes et armures. Le poète draconique ne reçoit aucune formation supplémentaire au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Geste draconique suprême (Sur). Une fois par jour et par niveau de classe, le personnage peut faire appel à ses chants ou poèmes pour évoquer la puissance des gestes draconiques. Activer un tel pouvoir se fait au prix d'une action simple. Dans le cas d'un effet nécessitant un jet de sauvegarde, le DD est égal à 10 + niveau de poète draconique + modificateur de Charisme. Le bonus issu du don Geste draconique s'applique également.

Si le personnage maintient son pouvoir durant plusieurs rounds (comme dans le cas de chant de Force), il a le droit de combattre mais est incapable de lancer des sorts, d'activer des objets magiques à fin d'incantation (comme les parchemins) ou d'activer des objets magiques à mot de commande. Pour maintenir l'effet, le personnage n'a pas besoin de se concentrer.

Un poète draconique sourd a 20 % de chances d'échouer quand il tente de faire appel à la geste draconique suprême. En cas d'échec, l'utilisation de son pouvoir est décomptée de son quota quotidien.

Chant de force. Un poète draconique de niveau 1 ou plus peut s'octroyer une grande force physique et en faire profiter ses alliés. Le personnage et ses alliés situés dans un rayon de 9 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 en Force tant qu'il chante ou joue, et pendant 5 rounds par la suite. Il s'agit d'un pouvoir mental.

Chant de coercition. Un poète draconique de niveau 2 ou plus peut user de geste draconique suprême pour donner une *suggestion* à une créature située dans un rayon de 9 mètres. La cible doit néanmoins être capable d'entendre le poète draconique. Un jet de Volonté réussi permet d'annuler l'effet. Il s'agit d'un enchantement (coercition, langue, mental). Les dragons subissent un malus de –2 au jet de sauvegarde.

Chant de vol. Un poète draconique de niveau 3 ou plus peut se conférer des facultés de vol (comme le sort du même nom) et en faire profiter ses alliés. Ce chant affecte le personnage et un nombre d'alliés égal à son modificateur de Charisme (tous devant être capables de l'entendre). L'effet dure 1 minute par niveau. Il s'agit d'une transmutation.

Chant de terreur. Un poète draconique de niveau 4 ou plus peut user de chants ou de poèmes pour inspirer la terreur à ses ennemis. Tous les adversaires situés dans un rayon de 9 mètres par niveau de classe sont sujets à l'effet s'ils ont moins de DV que le personnage. Les cibles réussissant un jet de Volonté sont immunisées contre le pouvoir du poète draconique pendant 24 heures. En cas d'échec, les créatures dotées de moins de la moitié

Une poétesse draconique

des DV du personnage sont paniquées pendant 2d6 rounds, alors que celles qui en ont davantage sont simplement secouées pendant 2d6 rounds. Les dragons sont immunisés contre ce pouvoir, tout comme les créatures habituellement immunisées contre la terreur. Il s'agit d'un effet mental.

Chant de guérison. Un poète draconique de niveau 5 peut user de son pouvoir de geste draconique suprême pour se soigner ou soigner ses alliés. Tous les alliés situés dans un rayon de 9 mètres regagnent points de vie et de caractéristique comme s'ils venaient de se reposer pendant une journée entière, du moins s'ils entendent le personnage. Nul ne saurait en profiter plus d'une fois par jour. Il s'agit d'un effet d'Invocation (guérison).

Sorts. Tous les niveaux pairs de poète draconique, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, dons de création d'objets ou de métamagie, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Si le personnage prend au moins deux niveaux dans cette classe avant de prendre des niveaux dans une classe de lanceur de sorts, il ne bénéficie pas de cet avantage. S'il prend par la suite des niveaux dans une ou plusieurs classes de lanceur de sorts, il peut tirer les avantages de cette aptitude pour chaque niveau de poète draconique conférant des sorts qu'il n'a pas encore atteint. Par exemple, un Moi6/poète draconique 2 ne reçoit aucun sort pour son deuxième niveau de cette classe de prestige car il n'appartient à aucune classe de lanceur de sorts. S'il prend ensuite un niveau de magicien avant de passer au niveau 4 de poète draconique, il profitera de cette aptitude pour ce nouveau niveau uniquement (une fois celui-ci atteint), mais ne profitera pas rétroactivement des facultés magiques correspondant au niveau 2 de poète draconique.

Une serre de Tiamat

SERRE DE TIAMAT

La serre de Tiamat sert les intérêts des dragons maléfiques. Elle aime tout particulièrement faire du mal aux dragons métalliques et à leurs alliés.

Tant qu'ils partagent leurs penchants maléfiques, les serres de Tiamat accueillent à bras ouverts les personnages issus de toutes les classes et de tous les milieux. Ainsi, d'anciens barbares ou guerriers côtoient ceux qui pratiquent la sorcellerie ou la magie divine. Même les paladins déchus trouvent leur place parmi elles.

Selon la nature de leur mission, les serres de Tiamat travaillent seules ou en groupe. Elles fonctionnent à merveille conjointement avec des personnages mauvais de tout poil. Enfin, elles s'allient avec les dragons maléfiques dès qu'elles en ont l'occasion.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir serre de Tiamat, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +4.

Don. Serviteur des dragons.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Bluff, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Intimidation.

Langue. Draconien.

Compétences de classe

Les compétences de la serre de Tiamat (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Équitation (Dex), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de serre de Tiamat :

Armes et armures. La serre de Tiamat est formée au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Elle est également formée au port de tous les types d'armures.

Souffle (Sur). Au niveau 1, la serre de Tiamat gagne le pouvoir de souffler un cône de givre (la taille de celui-ci dépendant de la taille du personnage) qui inflige 3d6 points de dégâts de froid.

TABLE 3–10 : SERRE DE TIAMAT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+0	Souffle (cône de froid)	—
2	+1	+0	+3	+0	Voix du dragon (+2)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+1	+3	+1	Souffle (ligne d'acide)	—
4	+3	+1	+4	+1	Sens surdéveloppés	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+1	+4	+1	Souffle (cône de gaz corrosif)	—
6	+4	+2	+5	+2	Immunités, voix du dragon (+4)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+2	+5	+2	Souffle (ligne d'électricité)	—
8	+6	+2	+6	+2	Présence terrifiante, sens surdéveloppés	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+3	+6	+3	Souffle (cône de feu)	—
10	+7	+3	+7	+3	Domination de dragon, voix du dragon (+6)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Illus. de W. England

Au fil de sa progression, le personnage acquiert de nouvelles formes de souffle. Au niveau 3, il peut souffler une ligne d'acide (8d4 points de dégâts d'acide). Au niveau 5, il peut souffler un cône de gaz corrosif (10d6 points de dégâts d'acide). Au niveau 7, il peut cracher une ligne d'électricité (12d8 points de dégâts d'électricité). Enfin, au niveau 9, il peut souffler un cône de flammes (14d8 points de dégâts de feu).

Dans chaque cas, un jet de Réflexes réussi permet de réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est égal à 10 + niveau de classe de la serre + son modificateur de Constitution. Le personnage a le droit d'utiliser chacun de ses souffles jusqu'à 1 fois par jour. Une fois l'un utilisé, il lui faut laisser passer 1d4 rounds avant de pouvoir en employer un autre.

Sorts. Tous les niveaux pairs de serre de Tiamat, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, dons de création d'objets ou de métamagie, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Si le personnage prend au moins deux niveaux dans cette classe avant de prendre des niveaux dans une classe de lanceur de sorts, il ne bénéficie pas de cet avantage. S'il prend par la suite des niveaux dans une ou plusieurs classes de lanceur de sorts, il peut tirer les avantages de cette aptitude pour chaque niveau de serre de Tiamat qu'il n'a pas encore atteint. Par exemple, un Gue7/serre de Tiamat 2 ne reçoit aucun sort pour son deuxième niveau de cette classe de prestige car il n'appartient à aucune classe de lanceur de sorts. S'il prend ensuite un niveau de magicien avant de passer au niveau 4 de serre de Tiamat, il profitera de cette aptitude pour ce nouveau niveau uniquement (une fois celui-ci atteint), mais ne profitera pas rétroactivement des facultés magiques correspondant au niveau 2 de serre de Tiamat.

Voix du dragon (Ext). Dès le niveau 2, la serre de Tiamat bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff et Intimidation. Ce bonus augmente ensuite de +2 tous les quatre niveaux (+4 au niveau 6 et +6 au niveau 10).

Sens surdéveloppés (Ext). La serre de Tiamat gagne la vision nocturne au niveau 4. Elle acquiert également la vision dans le noir sur 18 mètres au niveau 8.

Immunités (Ext). À partir du niveau 6, la serre de Tiamat est immunisée contre les effets de sommeil magique et la paralysie. De plus, elle est immunisée contre une forme d'énergie destructive, au choix : acide, électricité, feu ou froid. Une fois la décision prise, il est impossible d'en changer.

Présence terrifiante (Ext). Une serre de Tiamat de niveau 8 ou plus peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Elle active ce pouvoir au prix d'une action libre. Les créatures situées dans un rayon de 9 mètres × modificateur de Charisme de la serre (9 mètres minimum) peuvent être affectées si elles ont moins de DV que le personnage (les dragons sont immunisés contre cet effet).

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe de la serre + son modificateur de Charisme) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce personnage pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 2d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 2d6 rounds.

Domination de dragon (Sur). Une serre de Tiamat de niveau 10 peut tenter de dominer un dragon (comme si elle lançait une *domination universelle* n'affectant que les dragons), 1 fois par jour. La cible a droit à un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe de la serre + son modificateur de Charisme) pour annuler l'effet.

TRAQUEUR DE DRAGONS

« Les tueurs de dragons ? Bah, le premier imbécile venu peut se qualifier de tueur de dragons. La plupart se font tuer dans les jours qui suivent, ce qui vaut mieux pour tout le monde si vous voulez mon avis. Voyez-vous, le travail ne consiste pas à s'aventurer dans la caverne du dragon et de le défier en duel. Non, il s'agit de le pister sur des centaines de kilomètres, de s'en approcher discrètement et de lui porter un coup fatal avant même qu'il n'ait décelé votre présence. »

— Deirdre Marchefeu, traqueur de dragons

Le traqueur de dragons a une approche beaucoup plus subtile que le tueur de dragons. Il use de discrétion et de ruse pour suivre sa proie, frappant avec une précision sans pareille au moment le plus opportun.

Rôdeurs et roublards sont les traqueurs de dragons les plus courants, d'autant que ces deux classes ont la même prédilection pour la subtilité et la patience que requiert cette classe de prestige. Les barbares, et plus particulièrement ceux qui vivent dans les régions menacées par des dragons, choisissent aussi cette classe. Enfin, les bardes font également de bons traqueurs de dragons, cette profession offrant nombre de récits à conter autour d'un feu de camp. La plupart des autres classes se tournent quant à elles de préférence vers la voie du tueur de dragons.

Les PNJ issus de cette classe sont des solitaires car il est rare qu'ils fassent suffisamment confiance à autrui pour se faire accompagner au cours de leur traque. Quand ils pistent un

Un traqueur de dragons

Illus. de S. Tappin

adversaire particulièrement redoutable, il leur arrive néanmoins de recruter des individus discrets, comme des rôdeurs et des roublards. Une ou deux fois par génération, une poursuite d'une extrême importance réunit plusieurs traqueurs de dragons issus d'horizons différents. Dans ce cas, le dragon a peu de chances de s'en sortir.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir traqueur de dragons, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +5.

Dons. Combat en aveugle, Pistage.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 6 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 6 en Discrétion, degré de maîtrise de 6 en Fouille, degré de maîtrise de 4 en Renseignements.

Langue. Draconien.

Compétences de classe

Les compétences du traqueur de dragons (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de traqueur de dragons :

Armes et armures. Le traqueur de dragons est formé au maniement de l'arc long, de la pique, du filet, de l'arc court et de toutes les armes courantes. Il est également formé au port des armures légères et au maniement des boucliers.

Bonus de chasse (Ext). Dès le niveau 1, le traqueur de dragons bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe aux tests de Bluff, Détection, Fouille, Perception auditive et Psychologie quand il utilise l'une de ces compétences contre un dragon.

Attaque sournoise (dragons). Lorsqu'un traqueur de dragons de niveau 2 ou plus attaque un dragon dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas). Les dégâts supplémentaires se montent à 2d6 points au niveau 2, et ils augmentent de 2d6 points de plus tous les niveaux pairs (4d6 au niveau 4, 6d6 au niveau 6, etc.). Si le traqueur de dragons obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le personnage ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante.

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le traqueur de dragons peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à –4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le traqueur de dragons ne peut tenter une attaque sournoise que contre un dragon vivant dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des dragons immunisés contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou est si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Si le traqueur de dragons bénéficie de bonus d'attaque sournoise issus d'une autre source (comme des niveaux de roublards), ceux-ci sont cumulables quand il frappe un dragon.

Armure naturelle ignorée (Ext). Une fois par jour, un traqueur de dragons de niveau 3 ou plus peut passer outre le bonus d'armure naturelle (ce qui inclut toute altération de cette armure naturelle) de sa cible sur une attaque (au corps à corps ou à distance). Le personnage doit annoncer qu'il emploie ce pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque. Au niveau 7, le traqueur de dragons peut l'utiliser 2 fois par jour.

Dissimulation d'odeur (Ext). À partir du niveau 5, le traqueur de dragons peut utiliser la compétence Déguisement pour dissimuler son odeur (ou celle d'autrui). Pour ce faire, il doit réussir un test de Déguisement (accompagné d'un malus de –10) opposé à un test de Sagesse effectué par la créature tentant d'user du pouvoir d'odorat pour déceler la présence du personnage. Quand il souhaite dissimuler l'odeur d'autrui, l'opération est deux fois plus longue que pour un test de Déguisement classique (1d3x20 minutes) et l'effet dure pendant 1 heure par niveau de classe. Toute magie modifiant la forme du personnage n'affecte pas ce test de Déguisement.

Perception aveugle neutralisée (Sur). Une fois par jour, un traqueur de dragons de niveau 9 ou plus peut se rendre indécelable à la perception aveugle. On active ce pouvoir au prix d'une action simple et l'effet dure 10 minutes. Ce pouvoir ne fonctionne pas à l'égard des autres formes de vision (ordinaires ou magiques). Par exemple, il n'empêche pas de voir ou d'entendre le traqueur de dragons à l'aide de sens normaux, ni même de le détecter via *vision lucide* s'il est invisible.

TABLE 3–11 : TRAQUEUR DE DRAGONS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Bonus de chasse
2	+2	+3	+0	+3	Attaque sournoise (dragons) (+2d6)
3	+3	+3	+1	+3	Armure naturelle ignorée (1 fois/jour)
4	+4	+4	+1	+4	Attaque sournoise (dragons) (+4d6)
5	+5	+4	+1	+4	Dissimulation d'odeur
6	+6	+5	+2	+5	Attaque sournoise (dragons) (+6d6)
7	+7	+5	+2	+5	Armure naturelle ignorée (2 fois/jour)
8	+8	+6	+2	+6	Attaque sournoise (dragons) (+8d6)
9	+9	+6	+3	+6	Perception aveugle neutralisée
10	+10	+7	+3	+7	Attaque sournoise (dragons) (+10d6), coup draconique

Coup draconique (Sur). Au niveau 10, le bonus d'altération effectif de toute arme maniée par le traqueur de dragons augmente de +2 contre les dragons. L'arme inflige également +2d6 points de dégâts contre ces créatures. Cet avantage est cumulable avec le bonus d'altération et le bonus aux dégâts d'une *arme tueuse de dragons*.

TUEUR DE DRAGONS

Ils sont issus de tous les milieux, de toutes les cultures et sociétés. Ils sont riches ou pauvres, forts ou sages, bons ou mauvais, doués à l'épée ou en magie, mais tous partagent un courage et une force d'âme sans faille, avantages certains dans leur travail.

Tous les personnages sont susceptibles d'emprunter la voie du tueur de dragons. Guerriers, barbares et paladins apprécient les avantages martiaux que confère cette classe contre leurs ennemis les plus puissants. Ensorceleurs, prêtres, magiciens et druides peuvent continuer d'améliorer leurs facultés de lanceurs de sorts tout en gagnant des pouvoirs leur permettant d'affronter efficacement les dragons. Bardes, moines, rôdeurs et roublards ont également beaucoup à gagner de cette classe, même si celle de traqueur de dragons (cf. ci-dessus) leur correspond davantage. Les personnages multiclassés, comme le guerrier/ensorceleur ou le barbare/prêtre, font de remarquables tueurs de dragons, leur tâche profitant de tout un éventail de talents.

Les PNJ issus de cette classe ont peu d'associés qui ne soient spécialisés dans la lutte contre les dragons. Quand un tueur de dragons ne vous fait pas suffisamment confiance pour placer sa vie entre vos mains, il y a peu de chances qu'il traîne longtemps en votre compagnie. Cette attitude leur confère parfois une vie de solitude, car ils se rendent partout où leur cause les conduit. Quelques tueurs de dragons recherchent activement tous ceux qui partagent leur courage et leur dévouement, allant même jusqu'à entraîner ceux qui leur semblent prometteurs.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir tueur de dragons, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +5.

Dons. Esquive, Volonté de fer.

Compétence. Degré de maîtrise de 2 en Acrobaties.

Compétences de classe

Les compétences du tueur de dragons (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Sag), Connaissances (mystères) (Int), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Un tueur de dragons

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de tueur de dragons :

Armes et armures. Le tueur de dragons est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, des boucliers et du pavois. Il est également formé au port de tous les types d'armures.

Sorts. Tous les niveaux impairs de tueur de dragons, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il

TABLE 3–12 : TUEUR DE DRAGONS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+2	Aura de bravoure, bonus aux dégâts	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+2	+0	+3	+3	Réduction de la résistance à la magie des dragons	—
3	+3	+1	+3	+3	Réduction des dégâts (1/–)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+4	+1	+4	+4	—	—
5	+5	+1	+4	+4	Résistance aux énergies destructives (5)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+6	+2	+5	+5	Réduction des dégâts (2/–), réflexes surhumains	—
7	+7	+2	+5	+5	Science du critique	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+8	+2	+6	+6	—	—
9	+9	+3	+6	+6	Réduction des dégâts (3/–)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+10	+3	+7	+7	*Coup au but*, résistance aux énergies destructives (10)	—

ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, dons de création d'objets ou de métamagie, etc.). Si le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Si le personnage prend un ou plusieurs niveaux dans cette classe avant de prendre des niveaux dans une classe de lanceur de sorts, il ne bénéficie pas de cet avantage. S'il prend par la suite des niveaux dans une ou plusieurs classes de lanceur de sorts, il peut tirer les avantages de cette aptitude pour chaque niveau de tueur de dragons qu'il n'a pas encore atteint. Par exemple, un Gue5/tueur de dragons 1 ne reçoit aucun sort pour son premier niveau de cette classe de prestige car il n'appartient à aucune classe de lanceur de sorts. S'il prend ensuite un niveau de magicien avant de passer au niveau 3 de tueur de dragons, il profitera de cette aptitude pour ce nouveau niveau uniquement (une fois celui-ci atteint), mais ne profitera pas rétroactivement des facultés magiques correspondant au niveau 1 de tueur de dragons.

Aura de bravoure (Sur). Dès le niveau 1, le tueur de dragons est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur.

Bonus aux dégâts (Ext). Le tueur de dragons bénéficie contre les dragons d'un bonus aux dégâts des armes égal à son niveau de classe.

Réduction de la résistance à la magie des dragons (Ext). Dès le niveau 2, le tueur de dragons ajoute son niveau de classe aux tests de niveaux de lanceur de sorts visant à passer outre la résistance à la magie des dragons.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 3, le tueur de dragons jouit d'une réduction des dégâts (1/–). Au niveaux 6 et 9, cette réduction des dégâts augmente de 1 point.

Résistance aux énergies destructives (Sur). Au niveau 5, le tueur de dragons gagne les résistances suivantes : acide (5), électricité (5), feu (5), froid (5) et son (5). Celles-ci passent à (10) au niveau 10. Elles ne sont pas cumulables avec quelque autre effet de même type.

Réflexes surhumains. Au niveau 6, le tueur de dragons gagne Réflexes surhumains en qualité de don supplémentaire.

Science du critique (Ext). Au niveau 7, le tueur de dragons bénéficie des effets du don Science du critique quand il utilise une arme contre un dragon. Cet avantage n'est pas cumulable avec quelque autre pouvoir améliorant la zone de critique possible d'une arme.

***Coup au but* (Mag).** Au niveau 10, le tueur de dragons peut user de *coup au but*, 1 fois par jour, au prix d'une action de mouvement.

LES DRAGONS DU GROUPE

Le fait d'inclure des dragons dans un groupe d'aventuriers est une alternative alléchante pour la plupart des joueurs. En effet, même le plus petit des dragons est pourvu de sens prodigieux et d'une grande mobilité, bien supérieurs à ceux des autres PJ.

Bien qu'un dragon accompagnant les PJ puisse changer la donne, le MD n'a pas à s'en faire s'il prend quelques précautions. La section qui suit propose différentes méthodes visant à intégrer un dragon à un groupe de PJ et offre au MD des conseils destinés à l'aider à garder un certain équilibre au sein du jeu.

Notez que toutes les options qui suivent doivent avoir l'aval du MD. Si vous désirez incorporer un dragon à votre groupe, abordez le sujet avec lui pour que cette intégration siée à la campagne.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES DES DRAGONS

Si de nombreux joueurs ne tiennent compte que des griffes, des crocs et du souffle des dragons, ces pouvoirs restent ceux qui menacent le moins l'équilibre du jeu. En effet, la plupart des personnages sont eux aussi capables d'infliger de lourds dégâts au moyen d'attaques physiques et d'effets magiques.

En réalité, ce sont ses pouvoirs les moins spectaculaires, comme ses facultés de perception aveugle et de vol, qui en font potentiellement un membre surpuissant d'un groupe d'aventuriers. Voici quelques tuyaux visant à gérer ces pouvoirs en cours de partie, mais également des notes quant aux désavantages qu'offrent les rencontres draconiques.

Âge. Souvent, quand un dragon se joint à un groupe, c'est un dragonnet, un très jeune ou un jeune individu. Cependant, ce n'est pas parce qu'un dragonnet a une Intelligence correcte et davantage de points de vie qu'un ogre qu'il se comporte en adulte. Les dragons mûrissent lentement, et même un adolescent de 30 ans aura davantage le comportement d'un enfant que d'un adulte. Cela signifie essentiellement qu'un jeune dragon ne suit pas toujours ses instructions à la lettre et peut même désobéir au PJ qui en a le contrôle.

Le MD ne doit pas hésiter à ce qu'un jeune dragon fasse des siennes conformément à son alignement. Ainsi, un dragon bon boudera là où un dragon mauvais se déchaînera contre ce qui l'a contrarié. Les jeunes dragons chaotiques se mettent fréquemment en colère, alors que ceux qui sont d'alignement loyal ont tendance à préméditer leurs écarts de conduite.

Déplacement. Presque tous les dragons ont une vitesse de déplacement en vol très élevée. Un simple dragonnet peut parcourir 60 ou 90 mètres en un round, ce qui est bien supérieur à la distance que peut couvrir un personnage. Certains sont également pourvus d'une vitesse de creusement ou de nage, ce qui leur confère bien entendu de formidables options de déplacement.

Cependant, gardez à l'esprit que la manœuvrabilité en vol des dragons est moyenne, voire médiocre ou déplorable. Ce désavantage rend le moindre couloir de donjon impraticable en vol. En outre, ceux qui n'ont pas le don Vol stationnaire doivent parcourir une distance minimale à chaque round, ce qui les empêche de porter des attaques à outrance dans les airs. Pour plus de détails, reportez-vous à *Combats aériens*, page 59.

Équipement. Les dragons peuvent difficilement se servir de l'équipement conçu pour les personnages classiques. Bien qu'ils n'aient pas besoin de s'encombrer d'une armure ou de manier une arme (leurs attaques et leur armure naturelles suffisant bien ainsi), ils risquent de souffrir de leur incapacité à porter certains objets magiques. Pour plus de détails, reportez-vous à l'encadré *Dragons et objets magiques*, page 24.

Perception aveugle. Les dragons véritables sont doués de perception aveugle, ce qui prive le MD d'un précieux outil de son arsenal, ne serait-ce que parce que les adversaires invisibles constituent alors une moindre menace. Cependant, n'oubliez pas que la perception aveugle reste à des kilomètres de la vue habituelle. En effet, elle permet simplement au dragon de détecter la présence de créatures situées à portée de son pouvoir. Le dragon ne perce pas automatiquement à jour les illusions (bien qu'elles le bernent difficilement quand elles sont dénuées d'éléments auditifs ou olfactifs), et les déguisements le confondent tout à fait normalement. Les créatures intangibles, gazeuses ou éthérées lui donnent également du fil à retordre. Enfin,

un dragon assourdi ou situé dans une zone de *silence* ne peut profiter de son pouvoir de perception aveugle à 100 %.

Sens surdéveloppés. Tous les dragons ont la vision dans le noir et la vision nocturne, ce qui les met au moins au niveau des PJ du groupe. Les dragons mineurs ne voient pas mieux dans l'obscurité que les nains et les demi-orques. En outre, ils valent un elfe ou un demi-elfe dans la pénombre. Le fait de posséder les deux modes de vision leur offre néanmoins de meilleures chances de distinguer des adversaires cachés. De plus, les dragons disposent de bons modificateurs de Détection et de Perception auditive, aussi les groupes les plus malins ont-ils tendance à en faire leurs éclaireurs.

Taille. Les dragons de taille G ou supérieure vont avoir du mal à suivre les PJ dans les bâtiments. En outre, ceux de taille TG à C ne pourront sans doute même pas mettre les pieds dans les donjons. Seul un dragon particulièrement bien dressé ou loyal accompagnera des personnages dans une zone où il connaît les pires difficultés à se déplacer.

MONTURES DRACONIQUES

Pour de nombreux personnages, la monture de rêve est le dragon. Bien qu'il soit plus facile de s'offrir ou de dresser d'autres créatures volantes, rien n'impressionne davantage amis et ennemis qu'une puissante monture draconique.

Il existe deux possibilités pour obtenir une telle monture : l'élever depuis son plus jeune âge ou négocier ses services. La première solution est sans doute plus facile et moins chère, mais elle demande beaucoup plus de temps. Chaque méthode est abordée ci-dessous.

Les dragons sont de puissants quadrupèdes capables de soulever des charges importantes, même en vol. Ils peuvent également emmener un cavalier quand ils nagent, mais pas quand ils creusent.

La Table 3–13 dévoile les déplacements et poids transportable de différents types de dragons. Voici la description de chaque colonne :

Dragon. La colonne de gauche dresse la liste d'un certain nombre de dragons susceptibles de faire de bonnes montures. Celles-ci sont classées selon la taille maximale de leur cavalier. Ce n'est pas parce qu'un dragon est capable de soulever un poids correspondant à celui d'un cavalier potentiel qu'il est possible d'en faire sa monture. Si le dragon est suffisamment fort pour soulever un personnage plus grand que ne l'indique la catégorie dans laquelle la créature est classée, il est confronté à un problème d'encombrement.

Charge légère ou inexistante. À l'instar de toutes les créatures volantes, les dragons ne peuvent voler qu'en emportant une charge légère au maximum. Les deux colonnes situées sous cette ligne donnent la vitesse de déplacement sur longue distance du dragon.

Facteur de charge. Cette colonne dévoile deux nombres constituant la charge intermédiaire et la charge maximale. Par exemple, la ligne du jeune dragon noir indique 50,5–150 kilos. Quand le dragon porte au moins 50,5 kilos, il tire une charge intermédiaire (et ne peut donc pas voler). À 150 kilos, il atteint sa charge maximale et ne peut plus se déplacer.

Charge intermédiaire ou lourde. Les deux colonnes situées sous cette ligne donnent la vitesse de déplacement sur longue distance du dragon quand il porte une charge l'empêchant de voler. (L'exception qui confirme la règle est le dragon-tortue, qui est dépourvu de vitesse de déplacement en vol ; en ce qui le concerne, les nombres indiquent simplement la réduction de vitesse de déplacement au sol et à la nage dont sont victimes toutes les créatures portant une charge supérieure à légère).

Élever un dragon

Élever un véritable dragon depuis son éclosion jusqu'à ce qu'il soit suffisamment grand pour servir de monture peut prendre plusieurs années. Même les dragons mineurs, comme les wivernes, grandissent si lentement que la plupart des personnages n'auront pas la patience d'attendre.

Pour ce qui est d'élever un dragon à peine éclos, reportez-vous à l'encadré de la page 13. Une fois l'éducation achevée, le personnage peut enseigner à son dragon certaines tâches.

Bien qu'il soit intelligent, le dragon a besoin d'entraînement avant de pouvoir emmener un cavalier au cœur de la mêlée. Dresser un dragon à servir de monture demande 6 semaines de travail et un test de Dressage (DD 25). Pour le monter, il faut également se procurer une selle spéciale. Un dragon peut combattre tout en portant un cavalier, mais ce dernier ne peut se battre que s'il réussit un test d'Équitation (cf. page 77 du *Manuel des Joueurs*).

Un dragon dressé ou « apprivoisé » n'en reste pas moins un dragon et n'a rien à voir avec un animal domestique. Il éprouve de réels désirs et besoins. Un jeune dragon est plus proche d'un enfant très intelligent que d'un simple animal (valeur d'Intelligence variant de 8 à 18 selon son âge et son espèce), et il est fort possible qu'il soit plus malin que son cavalier. Avec ce genre de créature, patience et tact offrent de meilleurs résultats que sanctions et mots durs. Un dragon apprend vite, mais son inexpérience le pousse parfois à la faute. À l'instar d'un enfant ou d'un animal domestique, ce type de créature ressent les effets de la fatigue, et mieux vaut le laisser se reposer quand il en montre les premiers signes.

Négociation

Il est probable que les personnages en quête de monture draconique n'aient ni le temps ni l'envie d'élever un dragon. Dans ce cas, la meilleure alternative consiste à négocier avec sa future monture. (User de magie comme des sorts de *charme* est une erreur, car celle-ci finit par s'estomper et ce type de coercition a le chic pour mettre les dragons en rogne.) Les négociations ont toujours pour objet un traitement ou une récompense, dont la forme diffère selon l'espèce du dragon (comme des perles pour un dragon de bronze) et dont la valeur ne saurait être inférieure à 500 po par DV du dragon et par année de service, payables d'avance dès les négociations terminées en général.

La plupart des montures draconiques débutent avec une attitude indifférente à l'égard du personnage qui les aborde. Un dragon dont l'attitude devient serviable (cf. *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74 du *Manuel des Joueurs*) peut être formé pour devenir la monture du personnage, mais seulement tant qu'il est bien traité et régulièrement récompensé. La promesse d'une récompense plus élevée contribuera assurément à persuader le dragon de coopérer ; chaque tranche supplémentaire de 500 po par DV confère un bonus de circonstances de +2 au test de Diplomatie visant à modifier son attitude. À moins que le MD n'estime que la situation l'explique (par exemple, si le personnage rend un grand service à la créature), il n'est pas possible de rejouer un test de Diplomatie manqué.

Un dragon dont l'alignement est éloigné de plus d'un cran de celui de son cavalier ne risque pas de servir ce dernier bien longtemps, même si les négociations initiales sont couronnées de succès.

Notez qu'il est aussi possible de prendre le don Monture draconique (cf. page 105) pour s'attirer les bons et loyaux services d'un dragonnel. Dans ce cas, ni paiement ni test de Diplomatie ne sont nécessaires.

TABLE 3–13 : MONTURES DRACONIQUES, DÉPLACEMENT SUR LONGUE DISTANCE ET POIDS TRANSPORTABLE

	Charge légère ou inexistante			Charge intermédiaire ou lourde	
Dragon	**Kilomètres/heure**	**Kilomètres/jour**	**Facteur de charge**	**Kilomètres/heure**	**Kilomètres/jour**
Cavaliers de taille Min ou inférieure					
Pseudo-dragon	2,25, vol 9	18, vol 72	14,5–43 kilos	1,5	12
Cavaliers de taille TP ou inférieure					
Airain, très jeune	9, vol 45	72, vol 360	25,5–75 kilos	6	48
Blanc, très jeune	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	25,5–75 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Cuivre, très jeune	6, vol 30	48, vol 240	25,5–75 kilos	4,5	36
Noir, très jeune	9, nage 9, vol 30	72, nage 72, vol 240	25,5–75 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Cavaliers de taille P ou inférieure					
Airain, très jeune	9, vol 45	72, vol 360	50,5–150 kilos	6	48
Airain, jeune	9, vol 45	72, vol 360	65,5–195 kilos	6	48
Argent, très jeune	6, vol 22,5	48, vol 180	50,5–150 kilos	4,5	36
Argent, jeune	6, vol 30	48, vol 240	65,5–195 kilos	4,5	36
Blanc, jeune	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	50,5–150 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Blanc, adolescent	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	65,5–195 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Bleu, très jeune	6, vol 22,5	48, vol 180	50,5–150 kilos	4,5	36
Bleu, jeune	6, vol 30	48, vol 240	65,5–195 kilos	4,5	36
Bronze, très jeune	6, nage 9, vol 22,5	48, nage 72, vol 180	50,5–150 kilos	4,5, nage 6	36, nage 48
Bronze, jeune	6, nage 9, vol 30	48, nage 72, vol 240	65,5–195 kilos	4,5, nage 6	36, nage 48
Cuivre, jeune	6, vol 30	48, vol 240	50,5–150 kilos	4,5	36
Cuivre, adolescent	6, vol 30	48, vol 240	65,5–195 kilos	4,5	36
Noir, jeune	9, nage 9, vol 30	72, nage 72, vol 240	50,5–150 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Noir, adolescent	9, nage 9, vol 30	72, nage 72, vol 240	65,5–195 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Vert, très jeune	6, nage 6, vol 22,5	48, nage 48, vol 180	50,5–150 kilos	4,5, nage 4,5	36, nage 36
Vert, jeune	6, nage 6, vol 30	48, nage 48, vol 240	65,5–195 kilos	4,5, nage 4,5	36, nage 36
Cavaliers de taille M ou inférieure					
Airain, jeune adulte	9, vol 45	72, vol 360	175,5–525 kilos	6	48
Airain, adulte	9, vol 45	72, vol 360	300,5–900 kilos	6	48
Argent, adolescent	6, vol 30	48, vol 240	175,5–525 kilos	4,5	36
Argent, jeune adulte	6, vol 30	48, vol 240	300,5–900 kilos	4,5	36
Blanc, jeune adulte	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	175,5–525 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Bleu, adolescent	6, vol 30	48, vol 240	88–262,5 kilos	4,5	36
Bleu, jeune adulte	6, vol 30	48, vol 240	300,5–900 kilos	4,5	36
Bronze, adolescent	6, nage 9, vol 30	48, nage 72, vol 240	175,5–525 kilos	4,5, nage 6	36, nage 48
Bronze, jeune adulte	6, nage 9, vol 30	48, nage 72, vol 240	300,5–900 kilos	4,5, nage 6	36, nage 48
Cuivre, jeune adulte	6, vol 30	48, vol 240	175,5–525 kilos	4,5	36
Cuivre, adulte	6, vol 30	48, vol 240	300,5–900 kilos	4,5	36
Dragonnel	6, vol 13,5	48, vol 108	175,5–525 kilos	4,5	36
Noir, jeune adulte	9, nage 9, vol 30	72, nage 72, vol 240	175,5–525 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Noir, adulte	9, nage 9, vol 30	72, nage 72, vol 240	230,5–690 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Or, très jeune	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	230,5–690 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Or, jeune	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	400,5–1 200 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Or, adolescent	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	700,5–2 100 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Rouge, très jeune	6, vol 30	48, vol 240	230,5–690 kilos	4,5	36
Rouge, jeune	6, vol 30	48, vol 240	400,5–1 200 kilos	4,5	36
Rouge, adolescent	6, vol 30	48, vol 240	700,5–2 100 kilos	4,5	36
Vert, adolescent	6, nage 6, vol 30	48, nage 48, vol 240	175,5–525 kilos	4,5, nage 4,5	36, nage 36
Vert, jeune adulte	6, nage 6, vol 30	48, nage 48, vol 240	300,5–900 kilos	4,5, nage 4,5	36, nage 36
Wiverne	3, vol 9	24, vol 72	116,5–350 kilos	2,25	18
Cavaliers de taille G ou inférieure					
Argent, adulte	6, vol 30	48, vol 240	1 040,5–3 120 kilos	4,5	36
Blanc, adulte	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	300,5–900 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Bleu, adulte	6, vol 30	48, vol 240	1 040,5–3 120 kilos	4,5	36
Bronze, adulte	6, nage 9, vol 30	48, nage 72, vol 240	1 040,5–3 120 kilos	4,5, nage 6	36, nage 48
Dragon-tortue	3, nage 4,5	24, nage 36	1 040,5–3 120 kilos	2,25, nage 3	18, nage 24
Or, jeune adulte	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	1 840,5–5 520 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Or, adulte	9, nage 9, vol 45	72, nage 72, vol 360	2 080,5–6 240 kilos	6, nage 6	48, nage 48
Rouge, jeune adulte	6, vol 30	48, vol 240	1 840,5–5 520 kilos	4,5	36
Rouge, adulte	6, vol 30	48, vol 240	2 080,5–6 240 kilos	4,5	36
Vert, adulte	6, nage 6, vol 30	48, nage 48, vol 240	1 040,5–3 120 kilos	4,5, nage 4,5	36, nage 36

Conserver sa monture draconique

Bien qu'elle soit loyale, la monture draconique n'en reste pas moins une créature indépendante et intelligente. Attendez-vous à ce que le MD la joue sur le même principe qu'un PNJ et non comme un participant passif. (Un cavalier pourvu d'une valeur de Charisme modeste doit donc s'attendre à ne pas toujours l'emporter dans ses discussions avec sa monture.) Une monture draconique vieillit normalement mais ne gagne pas de points d'expérience.

Quand bien même le dragon serait toujours bien traité, viendra un jour où il exprimera le souhait de partir. Étant donnée la lenteur relative de la longue évolution d'un dragon, il y a fort à parier que le cavalier gagnera de l'expérience (et donc des niveaux) plus rapidement que sa monture (dont le NGE évolue moins vite). À un moment ou un autre, le dragon réalisera qu'il est dépassé et partira (lorsque le niveau du cavalier dépasse le NGE du dragon d'au moins 5 points). De plus, un dragon d'âge adulte commence à songer à fonder une famille. L'en dissuader serait une erreur. Que le dragon décide de rendre sa décision publique ou non dépend de son alignement et de la relation qu'il entretient avec son cavalier. (Ce point ne s'applique pas si le dragon est le compagnon d'armes ou un destrier ; cf. ci-dessous).

TABLE 3-14 : COMPAGNONS D'ARMES DRACONIQUES

Dragon	Alignement	Niveau global équivalent*
Pseudodragon	NB	4
Blanc (dragonnet)	CM	5
Airain (dragonnet)	CB	6
Cuivre (dragonnet)	CB	7
Noir (dragonnet)	CM	7
Blanc (très jeune)	CM	9
Airain (très jeune)	CB	10
Bleu (dragonnet)	LM	10
Bronze (dragonnet)	LB	10
Noir (très jeune)	CM	10
Vert (dragonnet)	LM	10
Argent (dragonnet)	LB	11
Cuivre (très jeune)	CB	11
Rouge (dragonnet)	CM	11
Blanc (jeune)	CM	12
Or (dragonnet)	LB	12
Wiverne	N	12
Bleu (très jeune)	LM	13
Bronze (très jeune)	LB	13
Noir (jeune)	CM	13
Vert (très jeune)	LM	13
Airain (jeune)	CB	14
Argent (très jeune)	LB	14
Cuivre (jeune)	CB	15
Rouge (très jeune)	CM	15
Or (très jeune)	LB	16
Vert (jeune)	LM	16
Airain (adolescent)	CB	17
Blanc (adolescent)	CM	17
Bleu (jeune)	LM	17
Dragon-tortue	N	17
Noir (adolescent)	CM	17
Argent (jeune)	LB	18
Bronze (jeune)	LB	18
Cuivre (adolescent)	CB	18
Rouge (jeune)	CM	19
Or (jeune)	LB	20
Vert (adolescent)	LM	20

* Soustrayez 3 points en cas d'utilisation du don Compagnon d'armes draconique.

Si le cavalier tient sa promesse et laisse sa monture draconique le quitter au moment de son choix, celle-ci conservera à jamais une attitude amicale envers lui. Si le dragon a une dent contre le personnage, il l'attaquera sans hésiter ou complotera pendant des années avant de frapper.

COMPAGNONS D'ARMES DRACONIQUES

Si votre MD le veut bien, vous pouvez user du don Prestige pour que votre personnage acquiert un compagnon d'armes draconique. Pour déterminer le type de dragon qui répond à son appel, commencez par vous reporter à la table de la page 106 du *Guide du Maître*, ce qui vous permettra de fixer le niveau maximal du compagnon d'armes. Ensuite, reportez-vous à la Table 3–14 pour déterminer l'âge et l'espèce du dragon attiré selon le niveau du compagnon d'armes que votre personnage peut acquérir. Bien que la table présente des dragons dont le NGE est supérieur à 17, notez que le don Prestige ne permet pas d'attirer un compagnon d'armes de niveau 18 ou plus.

Le don Compagnon d'armes draconique (cf. page 103) permet de parvenir au même résultat. Dans ce cas, on retranche 3 points au NGE du dragon, ce qui permet de sélectionner un compagnon d'armes plus puissant que par l'intermédiaire du don Prestige. (Cet ajustement au NGE ne vaut que pour le choix du compagnon d'armes.)

Quel que soit le don utilisé, la méthode employée pour attirer le compagnon d'armes draconique doit être décidée par le joueur et le MD. Comme la plupart des lignes de la Table 3–14 proposent des dragons n'ayant pas encore atteint l'âge adulte, il est possible que le dragon ait été confié au personnage par ses parents. Peut-être a-t-il eu la chance de le voir éclore ! Pour plus de détails sur la gestion des jeunes dragons, reportez-vous à *Élever un dragon*, ci-dessus.

DESTRIERS DRACONIQUES

Certains paladins attendent davantage de leur monture que sa simple loyauté. Certains désirent un compagnon intelligent désireux de partager leurs aventures, un allié puissant capable de les seconder contre les forces du Mal et dont la puissance croît conjointement avec celle du paladin. Pour ces personnages, il n'y a qu'une seule alternative, le destrier draconique.

Le dragon est le destrier le plus puissant que puisse obtenir un paladin. Si ce dernier peut se contenter d'appeler un destrier draconique, une aptitude de classe principalement conçue pour contribuer à l'ambiance, et accessoirement pour conférer un petit avantage au personnage, celle-ci devient alors très utile. De fait, le destrier draconique peut même prendre plus d'importance que le paladin en personne.

De plus, la plupart des dragons véritables suffisamment imposants pour supporter un cavalier n'ont aucun intérêt à être aux ordres de qui que ce soit, fût-il paladin.

TABLE 3–15 : DISPONIBILITÉ DES DESTRIERS DRACONIQUES

Niveau de paladin	Dragon (taille maximale du cavalier)
9	Dragonnel (M)
11	Chien-dragon épineux (M)
12	Dragonnet d'or (P)
13	Très jeune dragon de bronze (P)
14	Très jeune dragon d'argent (P)
16	Très jeune dragon d'or (M)
18	Jeune dragon de bronze (P)
19	Jeune dragon d'argent (P)
20	Jeune dragon d'or (M)

Table 3–16 : pouvoirs des destriers draconiques

Niveau du paladin*				DV	Ajustement d'armure	Ajustement		
9	**10–13**	**14–17**	**18–20**	**sup.**	**naturelle**	**de Force**	**Int**	**Spécial**
9–10	10–14	14–18	18–20	+2	+4	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
11–14	15–18	19–20		+4	+6	+2	7	Vitesse supérieure
15–18	19–20			+6	+8	+3	8	*Injonction*
19–20				+8	+10	+4	9	Résistance à la magie

* Les titres en gras (9, 10–13, 14–17 et 18–20) correspondent au niveau du paladin au moment où il peut choisir un destrier draconique (comme le montre la Table 3–15). Les nombres inscrits dans chaque colonne correspondent quant à eux aux niveaux de paladin auxquels le destrier a le profil indiqué dans la partie de la table située à droite.

Cela étant dit, la vision d'un paladin chevauchant un puissant dragon est à couper le souffle. Imaginez sa monture aux écailles scintillantes planant dans le cieux à la recherche des forces du Mal ! Si le personnage et ses camarades sont prêts à en assumer les risques, cette option convient parfaitement.

Seul un dragon loyal bon peut servir de destrier à un paladin. Le dragonnel et le chien-dragon épineux (cf. Chapitre 4) sont les exceptions qui confirment la règle.

Un paladin désireux d'appeler un destrier draconique doit prendre le don Monture draconique (cf. page 105). Il choisit alors un dragon issu de la Table 3–15 selon son niveau de classe. Il a le droit de faire son choix parmi les créatures correspondant à son niveau ou à un niveau inférieur. Par exemple, un paladin de niveau 9 ne peut choisir qu'un dragonnel en qualité de destrier, alors qu'un paladin de niveau 12 peut choisir un dragonnet d'or, un chien-dragon épineux ou un dragonnel.

Enfin, le paladin doit choisir un dragon capable de porter un cavalier de sa taille (limitée à M).

Le paladin doit fournir à son destrier un repaire convenable. En effet, même un dragon d'argent fidèle ne vivra pas à l'étable avec d'autres montures. Le *Manuel des Monstres* décrit les antres préférés de chaque espèce de dragon. Un destrier draconique ne pouvant bâtir et vivre au sein d'un repaire adéquat finira assurément par se rebeller contre son paladin.

Il faut également fournir au dragon un trésor qu'il puisse garder dans son antre. Le montant minimal s'élève à 1 000 po par dé de vie de la créature, sa composition exacte variant selon le type et les goûts du dragon. Par exemple, les dragons de bronze aiment les perles. Attention, le dragon ne se contente pas de conserver les économies du personnage. Le trésor lui appartient bel et bien et il ne le partagera pas aisément.

Enfin, et c'est peut-être le point le plus important, le dragon doit être traité avec tout le respect dû à une créature de son intelligence, de sa puissance et de sa stature. Ce n'est pas une créature stupide à laquelle on donne des ordres, ni un lieutenant censé obéir à la lettre.

Table 3–17 : disponibilité des serviteurs fiélons draconiques

Niveau global*	Dragon (taille maximale du cavalier)
9 (5)	Dragonnel (M)
12 (6)	Jeune dragon blanc (P)
12 (6)	Wiverne (G)
13 (7)	Jeune dragon noir (P)
16 (8)	Jeune dragon vert (P)
17 (9)	Jeune dragon bleu (P)
17 (9)	Dragon-tortue (G)
17 (9)	Dragon blanc adolescent (P)
18 (9)	Dragon noir adolescent (P)
19 (10)	Jeune dragon rouge (M)
20 (10)	Dragon vert adolescent (M)

* Le niveau minimal de chevalier noir est indiqué entre parenthèses.

Même les dragons loyaux bons sont des créatures douées de conscience, qui expriment par conséquent des désirs et des besoins.

Un destrier draconique gagne des pouvoirs sur le même principe qu'un destrier classique, mais à un rythme dépendant du niveau auquel il est disponible. Cela signifie que les destriers draconiques les plus puissants ne bénéficient pas de tous les pouvoirs d'un destrier ordinaire. Pour plus de détails, reportez-vous à la Table 3–16. Pour plus d'explications quant aux termes employés, reportez-vous à l'encadré de la page 48 du *Manuel des Joueurs*. Les points différant de cet encadré sont expliqués ci-dessous.

DV supplémentaires. La monture jouit de dés de vie supplémentaires, comme dans le cas d'un destrier classique, mais il s'agit de dés à 12 faces (d12).

Int. Cette colonne ne s'applique qu'aux dragons dont la valeur d'Intelligence est inférieure à celle qui est indiquée. Un destrier draconique pourvu d'une Intelligence supérieure à celle que donne la table conserve donc sa valeur normale.

Vitesse supérieure. Ce pouvoir s'applique à tous les modes de déplacement du dragon, ce qui inclut sa vitesse au sol, en vol, à la nage et de creusement (le cas échéant).

Table 3–18 : pouvoirs des serviteurs fiélons draconiques

Niveau du chevalier noir*				DV	Ajustement d'armure	Ajustement		
9	**10–13**	**14–17**	**18–20**	**sup.**	**naturelle**	**de Force**	**Int**	**Spécial**
9–10	10–14	14–18	18–20	+2	+4	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
11–14	15–18	19–20		+4	+6	+2	7	Vitesse supérieure
15–18	19–20			+6	+8	+3	8	Lien du sang
19–20				+8	+10	+4	9	Résistance à la magie

* Les titres en gras (9, 10–13, 14–17 et 18–20) correspondent au niveau du chevalier noir au moment où il peut choisir un serviteur fiélon draconique (comme le montre la Table 3–17). Les nombres inscrits dans chaque colonne correspondent quant à eux aux niveaux de chevalier noir auxquels le serviteur fiélon a le profil indiqué dans la partie de la table située à droite.

Transfert d'effet magique. Ce pouvoir ne s'applique qu'aux sorts que jette le paladin. Le dragon ne peut décider que les sorts qu'il se lance affectent également le paladin.

Résistance à la magie. La résistance à la magie acquise par un destrier draconique n'est pas cumulable avec son éventuelle résistance à la magie naturelle. Seule la valeur la plus élevée est applicable.

Serviteurs fiélons draconiques

Si votre campagne abrite des chevaliers noirs, les règles qui suivent permettront aux intéressés de recruter un serviteur fiélon draconique. Comparez le niveau global et le niveau de classe du chevalier noir à la Table 3–17. Si son niveau est suffisamment élevé, il peut choisir un serviteur fiélon draconique correspondant après avoir pris le don Compagnon d'armes draconique.

À l'instar du destrier draconique, le serviteur fiélon draconique gagne des pouvoirs spéciaux à un rythme dépendant du niveau auquel il est possible de le sélectionner. Cela signifie donc que les serviteurs fiélons draconiques les plus puissants ne bénéficient pas de tous les pouvoirs d'un serviteur fiélon ordinaire.

Un serviteur fiélon draconique gagne des pouvoirs sur le même principe qu'un serviteur fiélon classique, mais à un rythme dépendant du niveau de chevalier noir auquel il est disponible. Cela signifie que les serviteurs fiélons draconiques les plus puissants ne bénéficient pas de tous les pouvoirs d'un serviteur fiélon ordinaire. Pour plus de détails, reportez-vous à la Table 3–18. Pour plus d'explications quant aux termes employés, reportez-vous à la page 183 du *Guide du Maître*. Les points différant sont expliqués ci-dessous.

DV supplémentaires. La monture jouit de dés de vie supplémentaires, comme dans le cas d'un serviteur fiélon classique, mais il s'agit de dés à 12 faces (d12).

Int. Cette colonne ne s'applique qu'aux dragons dont la valeur d'Intelligence est inférieure à celle qui est indiquée. Un serviteur fiélon draconique pourvu d'une Intelligence supérieure à celle que donne la table conserve donc sa valeur normale.

Vitesse supérieure. Ce pouvoir s'applique à tous les modes de déplacement du dragon, ce qui inclut sa vitesse au sol, en vol, à la nage et de creusement (le cas échéant).

Transfert d'effet magique. Ce pouvoir ne s'applique qu'aux sorts que jette le chevalier noir. Le dragon ne peut décider que les sorts qu'il se lance affectent également le chevalier noir.

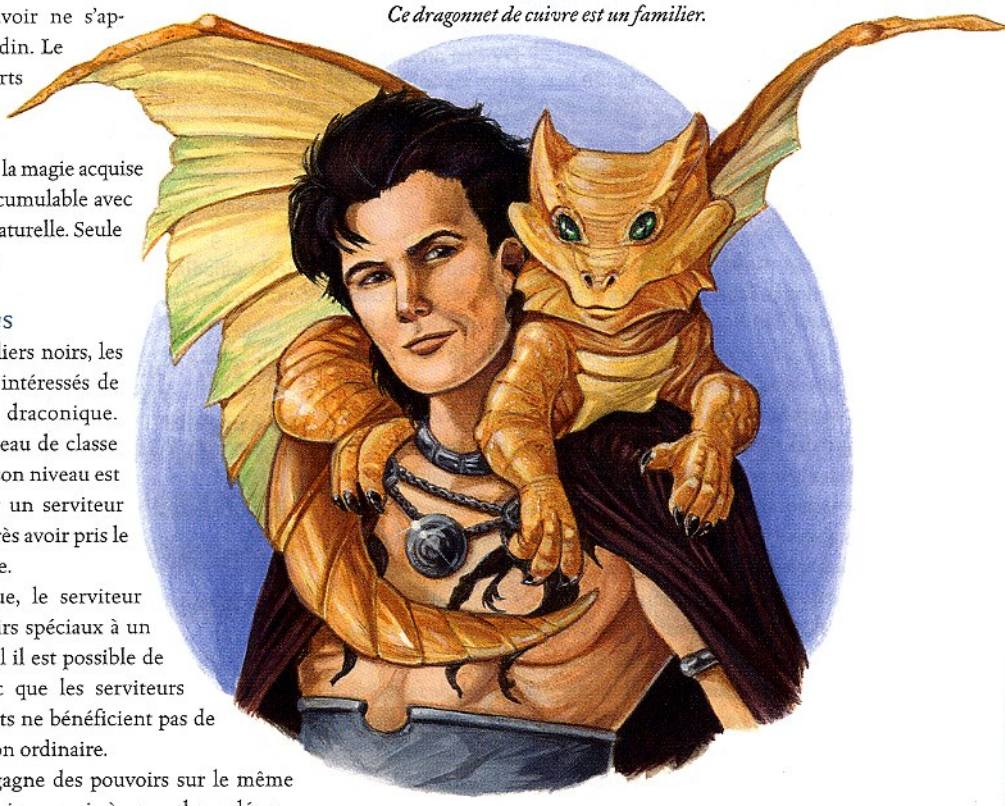
Résistance à la magie. La résistance à la magie acquise par un serviteur fiélon draconique n'est pas cumulable avec son éventuelle résistance à la magie naturelle. Seule la valeur la plus élevée est applicable.

FAMILIERS DRACONIQUES

En choisissant le don Familier draconique, un lanceur de sorts profanes peut faire l'acquisition d'un dragonnet en guise de familier. Cette alternative est plus particulièrement populaire parmi les ensorceleurs, mais de nombreux magiciens saisissent également la valeur d'un tel familier.

L'alignement du personnage doit être compatible avec celui de l'espèce du dragon choisi (cf. Table 3–19). De plus, son niveau de lanceur de sorts profanes doit être suffisamment élevé. Par exemple, un ensorceleur neutre de niveau 7 ne peut prendre qu'un dragon blanc en guise de familier. Par contre, un ensorceleur neutre de niveau 10 peut choisir un dragon blanc, noir, d'airain, vert, de cuivre ou bleu.

Ce dragonnet de cuivre est un familier.



Illus. de G. Kubic

TABLE 3–20 : POUVOIRS SPÉCIAUX DES FAMILIERS DRACONIQUES

Niveau de classe du maître	Ajustement d'armure naturelle	Spécial
8 ou moins	+1	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, vigilance
9–12	+2	Conduit
13–16	+3	Résistance à la magie
17–20	+4	*Scrutation* sur le familier

Un familier draconique atteignant la catégorie d'âge suivante ne peut plus servir de familier. Il perd le lien entretenu avec le personnage, ainsi que les pouvoirs spéciaux conférés dans un sens ou dans l'autre. Si le personnage l'a toujours bien traité, tous deux conserveront de bonnes relations.

À l'instar d'un familier ordinaire, le familier draconique est magiquement lié à son maître. Il exploite le profil de base d'une créature de son espèce, tel qu'il est dévoilé dans le *Manuel des Monstres*, en tenant compte des ajustement suivants.

Points de vie. La moitié des points de vie de son maître ou son total de points de vie normal (choisir le nombre le plus élevé).

Attaques. Utilisez le bonus de base à l'attaque du maître ou celui du familier (choisir le nombre le plus élevé). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un dragon de son espèce et de sa taille.

Table 3–19 : Choix d'un familier draconique

Espèce du dragon	Alignement du personnage	Niveau de lanceur de sorts profanes
Blanc	N, CN, CM	7
Noir	N, NM, CM	8
Airain	NB, CB, CN	9
Vert	N, LM, NM	9
Cuivre	CB, N, CN	10
Bleu	LN, LM, NM	10
Bronze	LB, LN, N	11
Rouge	CN, CM, NM	12
Argent	LB, NB, N	12
Or	LB, NB, LN	14

Description des pouvoirs spéciaux de familier. Tous les familiers draconiques disposent de pouvoirs spéciaux (ou en confèrent à leur maître) dépendant du niveau de leur maître. Pour plus de détails quant aux termes figurant sur la Table 3–20, reportez-vous à l'encadré de la page 34 du *Manuel des Joueurs*.

PERSONNAGES JOUEURS DRACONIQUES

Un modèle de campagne radicalement différent propose aux joueurs d'interpréter des dragons, qu'il n'y en ait qu'un dans le groupe ou que celui-ci soit entièrement constitué de telles créatures. Selon le ton et le niveau de la campagne, ces puissants PJ peuvent se livrer à des aventures classiques ou ne s'intéresser qu'à des quêtes épiques, les affaires des simples mortels ne les concernant plus.

Ce dragonnet d'or part à l'aventure en compagnie d'une paladine de niveau 13.

Voici un modèle de campagne qui fonctionne à merveille : chaque joueur interprète deux personnages de manière active ; un dragon et un représentant d'une race standard lié d'une façon ou d'une autre au premier. Certaines aventures, notamment celles qui impliquent des expéditions au sein de donjons étroits où les dragons ne peuvent exploiter tous leurs pouvoirs, sont réservées aux personnages classiques. D'autres, relevant davantage de l'épopée, voient les PJ draconiques faire leur entrée sur scène.

Si vous adoptez ce modèle de campagne, songez à remettre des points d'expérience aux deux personnages quand l'un d'eux part à l'aventure. Chaque fois qu'un personnage actif gagne des PX, le personnage inactif en gagne à hauteur de 25 % du même montant.

Les personnages classiques entretiennent un lien émotionnel privilégié avec le dragon, ce lien étant simulé à merveille par la classe de prestige de dragosh (cf. page 125). Rien ne les oblige à emprunter cette voie, mais beaucoup prennent quelques niveaux quand ils en remplissent les conditions.

L'autre moyen de s'intéresser aux personnages joueurs draconiques consiste à utiliser des personnages issus des races standard auxquels on applique l'archétype demi-dragon. De tels personnages peuvent exploiter l'ensemble des informations que renferme le présent ouvrage sans s'écarter de la voie qu'empruntent habituellement les personnages « normaux » de D&D. Pour plus de détails, reportez-vous à l'archétype demi-dragon, page 44 du *Manuel des Monstres*, et à la description du demi-dragon figurant dans le Chapitre 4.

Évolution et vieillissement

Un PJ draconique commence à un âge précis (conformément au niveau actuel du groupe) et gagne des niveaux de personnage au fil de ses aventures. En passant de la catégorie d'âge dragonnet à la catégorie adolescent, l'ajustement de niveau d'un dragon véritable va de +2 à +6 (selon son espèce). Pour un PJ draconique, le niveau global équivalent (NGE) est égal à ses dés de vie auxquels on ajoute son niveau global et son ajustement de niveau. Pour un personnage débutant adolescent ou plus jeune, ce NGE est compris entre 5 et 20.

En vieillissant, le dragon doit régulièrement consacrer un niveau à sa « classe » de dragon (cf. Table 3–21) reflétant le dé de vie supplémentaire ou l'ajustement de niveau acquis en raison de l'âge. Le personnage doit ajouter ce niveau de dragon avant tout autre lorsqu'il atteint un âge indiqué sur la table. Tant qu'il n'a pas acquis ce niveau, il ne gagne aucun des avantages accompagnant sa nouvelle catégorie d'âge.

Habituellement, un personnage draconique qui acquiert un niveau de dragon gagne 1 DV (1d12), 1 point de bonus d'armure naturelle et 1 point de bonus de base à l'attaque. Chaque tranche de deux dés de vie ainsi glanée se traduit par une augmentation des bonus de base aux sauvegardes et du DD de ses pouvoirs spéciaux.

De temps à autre, il faut prendre un niveau de dragon sans gagner de dé de vie ou quelque autre avantage tangible (comme un meilleur bonus de base à l'attaque ou aux sauvegardes). Ces niveaux sont suivis d'un astérisque (*) dans la colonne Âge de la Table 3–21. Lorsque le dragon atteint l'âge en question, son niveau suivant doit être un niveau de dragon. Dans ce cas, son ajustement de niveau augmente (ce qui vaut aussi pour son NGE), mais le

TABLE 3–21 : VIEILLISSEMENT DES PJ DRACONIQUES

Âge	Catégorie d'âge	DV de dragon	Ajustement de niveau	NGE de base
Blanc				
0	Dragonnet	3	+2	5
2	Dragonnet	4	+2	6
3	Dragonnet	5	+2	7
5*	Dragonnet	5	+3	8
6	Très jeune	6	+3	9
9	Très jeune	7	+3	10
12	Très jeune	8	+3	11
16	Jeune	9	+3	12
18	Jeune	10	+3	13
20*	Jeune	10	+4	14
22	Jeune	11	+4	15
24*	Jeune	11	+5	16
26	Adolescent	12	+5	17
32	Adolescent	13	+5	18
39	Adolescent	14	+5	19
45*	Adolescent	14	+6	20
Bleu				
0	Dragonnet	6	+4	10
2	Dragonnet	7	+4	11
4	Dragonnet	8	+4	12
6	Très jeune	9	+4	13
8	Très jeune	10	+4	14
11	Très jeune	11	+4	15
14*	Très jeune	11	+5	16
16	Jeune	12	+5	17
18	Jeune	13	+5	18
21	Jeune	14	+5	19
24*	Jeune	14	+6	20
Noir				
0	Dragonnet	4	+3	7
2	Dragonnet	5	+3	8
4	Dragonnet	6	+3	9
6	Très jeune	7	+3	10
9	Très jeune	8	+3	11
12	Très jeune	9	+3	12
16	Jeune	10	+3	13
18	Jeune	11	+3	14
21	Jeune	12	+3	15
24*	Jeune	12	+4	16
26	Adolescent	13	+4	17
32	Adolescent	14	+4	18
39	Adolescent	15	+4	19
45*	Adolescent	15	+5	20
Rouge				
0	Dragonnet	7	+4	11
2	Dragonnet	8	+4	12
3	Dragonnet	9	+4	13
5*	Dragonnet	9	+5	14
6	Très jeune	10	+5	15
8	Très jeune	11	+5	16
11	Très jeune	12	+5	17
14*	Très jeune	12	+6	18
16	Jeune	13	+6	19
19	Jeune	14	+6	20
Vert				
0	Dragonnet	5	+5	10
2	Dragonnet	6	+5	11
4	Dragonnet	7	+5	12
6	Très jeune	8	+5	13
Vert (suite)				
9	Très jeune	9	+5	14
12	Très jeune	10	+5	15
16	Jeune	11	+5	16
18	Jeune	12	+5	17
21	Jeune	13	+5	18
24*	Jeune	13	+6	19
26	Adolescent	14	+6	20
Airain				
0	Dragonnet	4	+2	6
2	Dragonnet	5	+2	7
3	Dragonnet	6	+2	8
5*	Dragonnet	6	+3	9
6	Très jeune	7	+3	10
8	Très jeune	8	+3	11
11	Très jeune	9	+3	12
14*	Très jeune	9	+4	13
16	Jeune	10	+4	14
19	Jeune	11	+4	15
22	Jeune	12	+4	16
26	Adolescent	13	+4	17
32	Adolescent	14	+4	18
39	Adolescent	15	+4	19
45*	Adolescent	15	+5	20
Argent				
0	Dragonnet	7	+4	11
2	Dragonnet	8	+4	12
4	Dragonnet	9	+4	13
6	Très jeune	10	+4	14
8	Très jeune	11	+4	15
11	Très jeune	12	+4	16
14*	Très jeune	12	+5	17
16	Jeune	13	+5	18
19	Jeune	14	+5	19
22	Jeune	15	+5	20
Bronze				
0	Dragonnet	6	+4	10
2	Dragonnet	7	+4	11
4	Dragonnet	8	+4	12
6	Très jeune	9	+4	13
8*	Très jeune	9	+5	14
10	Très jeune	10	+5	15
12	Très jeune	11	+5	16
14*	Très jeune	11	+6	17
16	Jeune	12	+6	18
19	Jeune	13	+6	19
22	Jeune	14	+6	20
Cuivre				
0	Dragonnet	5	+2	7
2	Dragonnet	6	+2	8
3	Dragonnet	7	+2	9
5*	Dragonnet	7	+3	10
6	Très jeune	8	+3	11
8	Très jeune	9	+3	12
11	Très jeune	10	+3	13
14*	Très jeune	10	+4	14
16	Jeune	11	+4	15
19	Jeune	12	+4	16
22	Jeune	13	+4	17
26	Adolescent	14	+4	18

Âge	Catégorie d'âge	DV de dragon	Ajustement de niveau	NGE de base
Cuivre (suite)				
34	Adolescent	15	+4	19
42	Adolescent	16	+4	20
Or				
0	Dragonnet	8	+4	12
2	Dragonnet	9	+4	13
3	Dragonnet	10	+4	14
5*	Dragonnet	10	+5	15
6	Très jeune	11	+5	16
8	Très jeune	12	+5	17
11	Très jeune	13	+5	18
14*	Très jeune	13	+6	19
16	Jeune	14	+6	20

* À cet âge, le dragon doit prendre un niveau de dragon sans gagner de dé de vie (mais une simple augmentation d'ajustement de niveau).

personnage n'en tire aucun avantage. Ces niveaux qui n'entrent pas en ligne de compte permettent d'aplanir le passage d'une catégorie d'âge à une autre, qui s'accompagne souvent d'une augmentation de l'ajustement de niveau en raison de changements de taille, de valeurs de caractéristique, etc. Dans la plupart des cas livrés par la Table 3–21, un PJ draconique qui est sur le point d'aborder une nouvelle catégorie d'âge a un ajustement de niveau supérieur à celui de sa catégorie d'âge et de son espèce. Cette méthode de transition fait en sorte que le PJ draconique ne connaisse pas de brusques montées en puissance et jouisse soudainement des avantages de trois niveaux de personnage (comme ce serait le cas d'un jeune dragon blanc de 11 DV et à l'ajustement de niveau de +3 en abordant la catégorie d'âge adolescent, passant ainsi à 12 DV et à un ajustement de niveau de +5).

Quand un dragon atteint une nouvelle catégorie d'âge, ses valeurs de caractéristique connaissent une augmentation généralisée. Quand son Intelligence augmente en raison de son âge, le gain de nouveaux points de compétence est rétroactif, ce qui va à l'encontre des règles régissant l'évolution des personnages classiques. Chaque augmentation de +2 en Intelligence confère au personnage 1 point de compétence supplémentaire par dé de vie du dragon, ce qui se traduit par une nouvelle compétence d'un degré de maîtrise de 1 (s'il s'agit d'une compétence de classe) ou de 1/2 (pour une compétence hors classe) par dé de vie. Par contre, il ne bénéficie pas de nouveaux points de compétence pour ses niveaux de classe. Enfin, l'effet rétroactif ne s'applique pas dans le cadre d'augmentations d'Intelligence d'autres types (*bandeau d'Intelligence*, augmentation de valeur de caractéristique propre à l'évolution du personnage, etc.).

Par exemple, Bouly crée un PJ dragon d'or dans le but de se joindre à un groupe de personnages de niveau 13. Son personnage, Keryst, prend la forme d'un dragonnet doté de 8 DV de dragon, d'un ajustement de niveau de +4 et d'un niveau de paladin, pour un niveau global équivalent (NGE) de 13. Keryst a 8d12 DV de dragon et 1d10 DV de paladin, une armure naturelle de +7 et tous les pouvoirs spéciaux d'un dragonnet d'or et d'un paladin de niveau 1. Comme il s'agit d'un personnage de niveau 13, il commence le jeu avec 78 000 PX (ou quelque autre nombre compris entre 78 000 et 90 999 fixé par le MD) et doit cumuler un total de 91 000 PX pour atteindre le niveau suivant.

Keryst gagne deux niveaux de paladin avant d'atteindre son deuxième anniversaire. Avant de gagner son niveau de dragon suivant, il possède 8d12 DV de dragon et 3d10 DV de paladin. Ses pouvoirs raciaux restent inchangés, mais ses pouvoirs de paladin ont progressé conformément à son niveau. Son NGE est de 15. Dès lors qu'il a 2 ans, il doit investir son niveau suivant en dé de vie de dragon et non en niveau de paladin. Il gagne donc 1d12 DV, son armure naturelle augmente de +1 et son bonus de base à l'attaque croît également. Comme il a maintenant 12 DV, il gagne un don et bénéficie d'une augmentation de valeur de caractéristique. Son NGE grimpe de 1 point, comme s'il venait de prendre un niveau de paladin, et passe à 16.

Après son deuxième anniversaire, Keryst ne gagne qu'un niveau de paladin dans l'année qui suit. Avant de parvenir à l'âge de 3 ans, Keryst est un paladin de niveau 4 et un personnage de niveau 17. Après son troisième anniversaire, il lui faut une fois de plus glaner un niveau de dragon, ce qui lui confère 1d12 DV de dragon, sans oublier ses 4d10 DV de paladin. Son bonus de base l'attaque, son bonus de base aux sauvegardes et son bonus d'armure naturelle augmentent de +1, et le DD de sauvegarde de son souffle passe à 15 + son modificateur de Constitution. Son NGE s'élève désormais à 18.

Deux années de plus s'écoulent et Keryst gagne un nouveau niveau de paladin, ce qui fait de lui un paladin de niveau 5 et un personnage de niveau 19. Il a maintenant 5 ans et doit faire l'acquisition d'un autre niveau de dragon, mais celui-ci ne lui confère aucun dé de vie supplémentaire. Il a toujours 10d12 DV de dragon et 5d10 DV de paladin, mais son ajustement de niveau est maintenant de +5, ce qui en fait un personnage de niveau 20.

Arrivé à l'âge de 6 ans, Keryst est désormais un très jeune dragon et doit prendre un nouveau niveau de dragon. Ses dés de vie de dragon passent à 11d12, c'est toujours un paladin de niveau 5 et son ajustement de niveau est de +5, ce qui fait de lui un personnage de niveau 21. En plus de l'augmentation des bonus de base à l'attaque et d'armure naturelle due à ses nouveaux dés de vie de dragon, il acquiert les pouvoirs d'un très jeune dragon. Les dégâts qu'inflige son souffle passent à 4d10 et ses valeurs de caractéristique connaissent les augmentations suivantes : For +4, Con +2, Int +2, Sag +2, Cha +2. Son augmentation d'Intelligence lui confère 11 points de compétence supplémentaires dont il peut se servir pour gagner une compétence de classe de dragon à 11 degrés de maîtrise ou une compétence hors classe à 5,5 degrés de maîtrise.

Autres dragons véritables

Pour les dragons véritables n'apparaissant pas dans le *Manuel des Monstres*, confectionnez des tables semblables à celles qui figurent ci-dessus en exploitant les informations proposées dans la table 3–22.

Dés de vie et ajustement de niveau sont donnés pour les dragonnets, très jeunes, jeunes (généralement) et adolescents (parfois).

Par exemple, un dragonnet de saphir a 5 DV et un ajustement de niveau de +2, 8 DV et un ajustement de niveau de +3 quand il atteint l'âge très jeune, 11 DV et un ajustement de niveau de +4 une fois jeune, et 15 DV et un ajustement de niveau de +4 lorsqu'il entre dans l'adolescence. Sa progression est identique à celle d'un dragon de cuivre.

Si la somme des dés de vie et de l'ajustement de niveau d'un dragon lui donne un NGE supérieur à 20, ce personnage draconique est trop puissant pour être inclus dans un groupe de PJ, sauf s'il est interprété au sein d'une campagne épique. Par exemple, un dragonnet hurleur a 9 DV et un ajustement de niveau de +4, contre 12 DV et un ajustement de niveau de +5 une fois très jeune. Dès lors qu'il atteint la catégorie jeune, il a 15 DV et un ajustement de niveau de +6, ce qui lui confère un NGE de 21. Les informations relatives au jeune dragon hurleur n'apparaissent donc pas sur la Table 3–22.

TABLE 3–22 : AJUSTEMENTS DE NIVEAU SUPPLÉMENTAIRES

Espèce de dragon	Dés de vie	Ajustement de niveau	Dragon comparable
Dragons cristallins			
Saphir	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Cuivre
Cristal	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Vert
Améthyste	6/9/12	+4/+4/+5	Bleu
Émeraude	6/9/12	+4/+4/+6	Bronze
Topaze	7/10/13	+4/+4/+5	Argent
Dragons de Faerûn			
Pointes	3/6/9/12	+3/+4/+5/+5	Airain
Ombre	4/7/10/13	+3/+3/+3/+4	Noir
Chanteur	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Vert
Brun	6/9/12/15	+2/+3/+4/+5	—
Profondeurs	6/9/12	+4/+4/+5	Bleu
Dragons asiatiques			
Yu lung	6/9/12	+1/+2/+3	Cuivre
Pan lung	13	+4	Noir
Li lung	14	+6	Vert
Dragons fiélons			
Styx	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Vert
Rouille	6/9/12	+4/+4/+5	Bleu
Pyroclastique	7/10/13	+4/+5/+6	Rouge
Tartaréen	8/11/14	+4/+5/+6	Or
Hurleur	9/12	+4/+5	—
Dragons planaires			
Éthéré	4/7/10/13	+2/+3/+4/+4	Airain
Guerre	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Cuivre
Chaos	6/9/12	+4/+4/+6	Bronze
Océan	7/10/13	+4/+4/+5	Argent
Radieux	9/12	+4/+5	—

De plus, tous les dragons asiatiques sont yu lung durant les 25 premières années de leur existence (jusqu'à la catégorie jeune incluse). Une fois l'âge adolescent atteint, le yu lung se transforme en une espèce différente. En raison de leur grand nombre de dés de vie et de leur ajustement de niveau élevé, nombre de dragons asiatiques ont un NGE supérieur à 20 dès la catégorie adolescent et ne figurent donc pas dans les tables. Ces espèces incluent les shen lung, chiang lung, tun mi lung, lung wang et t'ien lung. Les dés de vie et ajustements de niveau mentionnés pour le pan lung et le li lung correspondent aux adolescents uniquement.

PJ draconiques mineurs

Il est moins compliqué de se tourner vers un PJ draconique mineur que vers un PJ draconique véritable. Une telle créature dispose d'un ajustement de niveau fixe et ne progresse pas au fil de son vieillissement. Une fois le personnage créé, il n'a donc aucune raison de progresser en qualité de monstre. Par exemple, un personnage wiverne (ajustement de niveau de +4 et 7 DV) a un NGE de 11 et se joint à un groupe de niveau 11 pour partir à l'aventure. Cette wiverne progressera comme n'importe quel personnage du groupe.

De nombreuses créatures relevant du type dragon ont plus de 20 DV, ou encore un ajustement de niveau tel qu'il pousse leur NGE au-delà de 20. Ces monstres ne sont pas inclus sur la table qui suit.

Dragon mineur	Ajustement de niveau
Chien-dragon épineux	+2
Dragon-fée	+2
Dragonnel	+3
Dragon-tortue	+5
Drake aérien	+5
Drake aqueux	+3
Drake des Abysses	+5
Drake gelé	+3
Drake igné	+3
Drake magmatique	+3
Drake terreux	+3
Drake vaporeux	+3
Drake vaseux	+3
Draqueterre des forêts	+3
Draqueterre des plaines	+2
Draqueterre des Profondeurs	+2
Pseudo-dragon	+3
Wiverne	+4

Archétype	Ajustement de niveau
Créature draconique	+1
Demi-dragon	+3
Dracoliche	+4
Dragon fantomatique	+5
Dragon vampirique	+5

Illus. de L. Grant-West

Ce chapitre présente un certain nombre de créatures en rapport avec les dragons, adaptables à toute campagne. Quelques-uns de ces monstres sont tirés de précédentes publications. Il convient dans ce cas de considérer la présente version comme officielle et seule correcte.

CHIEN-DRAGON ÉPINEUX

Dragon de taille G
Dés de vie : 6d12+12 (51 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 19 (–1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :+6/+15
Attaque : morsure (+10 corps à corps, 2d6+5)
Attaque à outrance : morsure (+10 corps à corps, 2d6+5) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou piquants (+7 distance, 1d8+5)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +8
Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 8
Compétences : Détection +12, Escalade +14, Fouille +9, Intimidation +8, Perception auditive +12, Survie +10
Dons : Tir à bout portant, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : plaines tempérées
Organisation sociale : solitaire ou troupe (2–4)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre bon
Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +2

Les chiens-dragons doivent leur existence à Bahamut, le Dragon de Platine. Après avoir aidé un groupe de puissants magiciens elfes à repousser une invasion démoniaque, le dieu draconique créa ces créatures pour protéger les elfes contre toute incursion future. Le sang de Bahamut coule dans leurs veines et les chiens-dragons sont fidèles et foncièrement bons, mais également féroces.

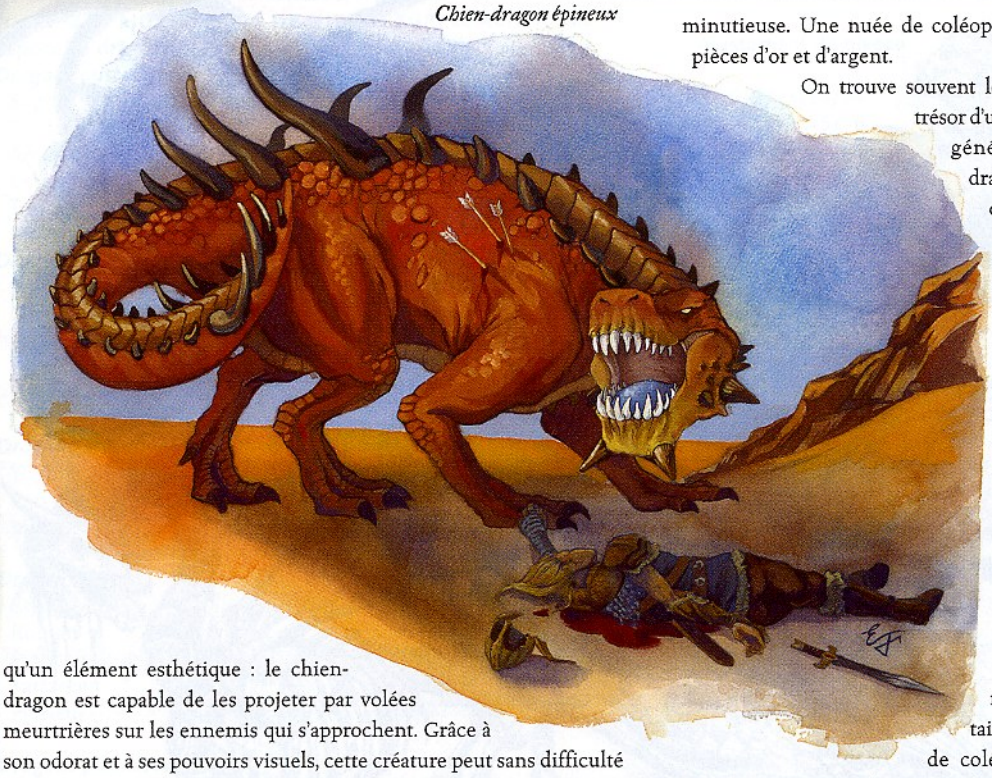
De toutes les espèces de chiens-dragons, peu sont aussi redoutables que les épineux. La taille et la force de ces derniers les placent d'office aux lignes avant des batailles majeures et les plus prestigieux des chevaliers et paladins ont parfois l'honneur de les monter.

Les chiens-dragons parlent le draconien et le sylvestre.

Combat

Le chien-dragon épineux est capable d'encaisser des blessures terribles tout en assénant lui-même de formidables coups avec ses griffes tranchantes comme des épées. Les piquants dressés sur sa queue ne constituent pas

Chien-dragon épineux



qu'un élément esthétique : le chien-dragon est capable de les projeter par volées meurtrières sur les ennemis qui s'approchent. Grâce à son odorat et à ses pouvoirs visuels, cette créature peut sans difficulté déceler les ennemis cachés.

Chiens-dragons épineux destriers de paladin

Si le MD l'autorise, un paladin de niveau 11 ou supérieur peut appeler un chien-dragon épineux en tant que destrier. Dans le cadre de la détermination des DV supplémentaires, de l'armure naturelle, de l'ajustement de Force, de la valeur d'Intelligence et des pouvoirs spéciaux du destrier, il convient de considérer le paladin comme étant de six niveaux inférieur à la réalité.

COLÉOPTRÈSE

Le coléoptrèse est une sorte de scarabée dépourvu d'yeux qui vit caché au milieu d'amoncellements de trésor. Quand il est inactif, sa taille et sa carapace argentée ou dorée le font facilement passer pour une pièce de monnaie, subterfuge qui ne résiste pas à une observation minutieuse. Une nuée de coléoptrèses ressemble fort à un tas de pièces d'or et d'argent.

On trouve souvent les coléoptrèses camouflés dans le trésor d'un dragon (d'où leur nom). Ils vivent généralement en symbiose avec le dragon, dont ils protègent les écailles contre la vermine, son armure naturelle le mettant à l'abri du pouvoir de creusement des monstres.

Les coléoptrèses sont dénués de toute intelligence et ne peuvent parler ou comprendre le moindre langage.

Combat

Seul, le coléoptrèse cherche à pénétrer dans la chair des ses cibles, mais il préfère attaquer en groupe pour fondre sur ses victimes et en faire de la charpie.

Creusement (Ext). Si le coléoptrèse réussit une attaque de morsure contre une créature de taille P ou supérieure (ou si une nuée de coléoptrèses réussit son attaque de nuée), il peut tenter de creuser dans la chair de la cible au tour de jeu suivant. La victime a droit à un jet de Réflexes (DD 11 contre un coléoptrèse seul, DD 14 contre une nuée) pour empêcher cette intrusion dans sa chair. Le jet de sauvegarde ne s'applique pas dans le cas d'une victime sans défense. En cas d'échec, la victime subit un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Constitution à chaque round suivant, affaiblissement qui passe à 2d4 points dans le cas d'une nuée.

Les coléoptrèses ne quittent pas la chair de leur victime avant que celle-ci ne soit morte. Une fois le creusement entamé, on peut détruire le coléoptrèse par le biais de tout effet magique visant à soigner les maladies, comme *guérison suprême* ou *guérison des maladies* (un seul sort suffit à éliminer tous les coléoptrèses enfouis sous la peau, mais ne protège pas contre d'éventuels creusements à venir).

Les créatures immunisées contre les maladies, ainsi que toutes celles qui disposent d'une armure naturelle d'au moins +3, bonus d'altération compris, ne sont pas sujettes à l'attaque de creusement du coléoptrèse.

MONSTRES CLASSÉS PAR TYPE (ET SOUS-TYPE)

Aberration. Gobillard squameux.

(Air). Drake aérien, drake fumeux, drake gelé, drake des tempêtes.

(aquatique). Dragon de l'Océan, dragon du Styx, drake aqueux, drake vaseux, draqueterre des marais.

(Chaos). Dragon du Chaos.

Créature artificielle. Golem dracosifer, golem dracossature, golem drakepierre

Dragon. Chien-dragon épineux, demi-dragon, dragon du Chaos, dragon éthéré, dragon-fée, dragon de la guerre, dragon hurleur, dragonnel, dragon de l'Océan, dragon d'ombre, dragon à pointes, dragon pyroclastique, dragon radieux, dragon de rouille, dragon du Styx, dragon tartaréen, dragon des tempêtes, drakes élémentaires, draqueterres.

(Eau). Drake aqueux, drake gelé, drake vaseux.

Extérieur (Chaos). Drake des Abysses.

Extérieur (Mal). Drake des Abysses.

(extraplanaire). Dragon du Chaos, dragon éthéré, dragon de la guerre, dragon hurleur, dragon de l'Océan, dragon pyroclastique, dragon radieux, dragon de rouille, dragon du Styx, dragon tartaréen.

(Feu). Drake des Abysses, drake fumeux, drake igné, drake magmatique.

(froid). Drake gelé.

Humanoïde monstrueux. Drakonien.

Mort-vivant. Dracoliche, dragon fantomatique, dragon squelettique, dragon vampirique, dragon zombifié.

(nuée). Nuée de coléoptrèses.

(reptilien). drakonien.

(Terre). Drake magmatique, drake terreux, drake vaseux.

Vermine. Coléoptrèse, nuée de coléoptrèses.

	Coléoptrèse Vermine de taille I	Nuée de coléoptrèses Vermine (nuée) de taille I
Dés de vie :	1/8d8+1 (2 pv)	6d8+6 (33 pv)
Initiative :	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), escalade 6 m	6 m (4 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	21 (+8 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 20	21 (+8 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+0/-21	+4/—
Attaque :	morsure (+3 corps à corps, 1d2-5)	nuée (2d6)
Attaque à outrance :	morsure (+3 corps à corps, 1d2-5)	nuée (2d6)
Espace occupé/allonge :	30 cm/0 m	3 m/—
Attaques spéciales :	creusement	creusement, distraction
Particularités :	perception des vibrations (6 m), traits des vermines	perception des vibrations (6 m), traits des nuées, traits des vermines
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +3, Vol +1	Réf +3, Vig +6, Vol +3
Caractéristiques :	For 1, Dex 13, Con 13, Int —, Sag 12, Cha 2	For 11, Dex 13, Con 13, Int —, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Discrétion +13*, Perception auditive +5	Discrétion +13*, Perception auditive +5
Environnement :	déserts chauds	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2–5)	solitaire ou amas (2–5 nuées)
Facteur de puissance :	1/2	5
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	aucun	aucun
Ajustement de niveau :	—	—

Distraction (Ext). Toute créature vivante et vulnérable à l'attaque de nuée qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de coléoptrèses doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas se sentir nauséeuse pendant 1 round. Même en cas de réussite, l'incantation de sorts et la concentration visant à les maintenir sont soumises à un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Tout recours à une compétence qui demande de la patience et de l'application exige également un test de Concentration (DD 20) réussi. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Traits des nuées. Une nuée n'a ni avant, ni arrière, ni anatomie discernable. Elle est donc immunisée contre les coups critiques et la prise en tenaille. Les nuées de coléoptrèses sont immunisées contre les dégâts de toutes les armes.

Les nuées se dispersent quand elles tombent à 0 pv ou moins, mais tous les dégâts qu'elles subissent jusqu'à ce point n'altèrent en rien leurs capacités de combat et de défense. Elles ne sont jamais chancelantes et les dégâts qu'elles subissent ne peuvent les conduire à un état mourant. En outre, il est impossible de leur faire un croc-en-jambe, de les agripper ou de les bousculer. Elles ne peuvent pas davantage agripper un adversaire.

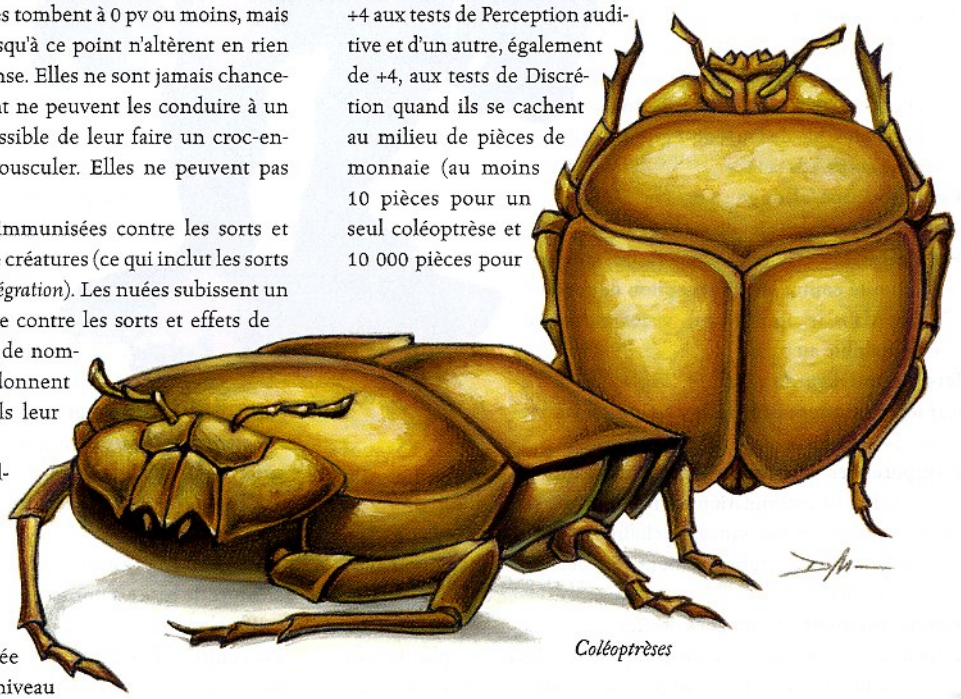
Les nuées de coléoptrèses sont immunisées contre les sorts et effets qui visent un nombre précis de créatures (ce qui inclut les sorts ne visant qu'une cible, comme *désintégration*). Les nuées subissent un malus de –10 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de zone, comme les armes à impact et de nombreuses évocations. Si ces effets ne donnent pas droit à un jet de sauvegarde, ils leur infligent alors des dégâts doublés.

Les nuées de coléoptrèses sont vulnérables aux grands vents, comme ceux créés par une *bourrasque*. Pour ce qui est de déterminer les effets du vent sur une nuée, considérez celle-ci comme un monstre de taille I. Les effets de vent infligent à une nuée 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau de sort (ou dé de vie de la créature qui en est à l'origine, comme dans le cas du cyclone d'un élémentaire de l'Air). Une nuée qui sombre dans l'inconscience en raison d'un trop grand nombre de points de dégâts non-létaux est désorganisée et se disperse. Elle ne se réorganise pas avant que ses points de vie ne dépassent les dégâts non-létaux qui lui ont été infligés.

Pour plus de renseignements sur le sous-type nuée, reportez-vous aux pages 312 et 313 du *Manuel des Monstres*.

Traits des vermines. Les nuées de coléoptrèses sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Elles bénéficient également de la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Compétences. Les coléoptrèses bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive et d'un autre, également de +4, aux tests de Discrétion quand ils se cachent au milieu de pièces de monnaie (au moins 10 pièces pour un seul coléoptrèse et 10 000 pièces pour



Coléoptrèses

une nuée). Le coléoptrèse jouit d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ces tests, même s'il est pressé ou menacé.

CRÉATURE DRACONIQUE

Les créatures draconiques ont des dragons pour ancêtres, même si de nombreuses générations les séparent parfois de ces derniers. Certains indices permettent généralement de déceler leur héritage draconique, comme des pupilles de chat ou des ongles proches de griffes. On les prend souvent à tort pour des demi-dragons.

Il n'est pas nécessaire de connaître la nature exacte de l'ascendance draconique de la créature, à l'inverse des demi-dragons, car elle ne jouit d'aucun avantage issu de l'espèce précise de ses ancêtres (tel qu'une résistance à un certain type d'énergie destructive).

EXEMPLE DE CRÉATURE DRACONIQUE

Dans cet exemple, la créature de base est un géant du feu

Géant du feu draconique
Géant (feu) de taille G
Dés de vie : 15d8+90 (157 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 9 m en armure à plaques (6 cases) ; vitesse de base de 12 m
Classe d'armure : 24 (–1 taille, –1 Dex, +9 naturelle, +7 armure à plaques), contact 8, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +11/+26
Attaque : épée à deux mains (+21 corps à corps, 3d6+16) ; ou coup (+21 corps à corps, 1d4+11) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+11 plus 2d6 de feu) ; ou griffes (+21 corps à corps, 1d4+11)
Attaque à outrance : épée à deux mains (+21/+16/+11 corps à corps, 3d6+16) ; ou 2 coups (+21 corps à corps, 1d4+11) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+11 plus 2d6 de feu) ; ou 2 griffes (+21 corps à corps, 1d4+11)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : jet de rochers
Particularités : bonus aux jets de sauvegarde, immunité contre le feu, réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid,
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +15, Vol +9
Caractéristiques : For 33, Dex 9, Con 23, Int 10, Sag 14, Cha 13
Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +6, Détection +14, Escalade +10, Intimidation +7, Saut +10
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer
Environnement : montagnes chaudes
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35 % de non-combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1–2), chasseurs/maraudeurs (6–9 plus 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3–5, 2–4 molosses sataniques et 2–3 trolls ou ettins), ou clan (21–30 plus 1 adepte, prêtre ou ensorceleur de niveau 6–7, 12–30 molosses sataniques, 12–22 trolls, 5–12 ettins et 1–2 jeunes dragons rouges)
Facteur de puissance : 11
Trésor : normal
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +5

Géant du feu draconique

Illus. de S. Tappin

Probablement issu du croisement entre un géant du feu et un dragon rouge, ce géant du feu draconique profite de sa personnalité dominante et de sa puissance physique pour mener un clan de géants du feu.

Combat

Les géants du feu draconiques combattent d'une manière proche de celle de leurs parents géants. Ils comptent essentiellement sur leur épée à deux mains et la projection de rochers imprégnés de lave volcanique.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de ce géant du feu draconique est de 36 mètres. La créature peut lancer des rochers de 20 à 25 kilos (objets de taille P) jusqu'à cinq fois cette distance.

Bonus aux jets de sauvegarde (Ext). Ce géant du feu draconique bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la paralysie et les effets de sommeil magique.

Réception de rochers (Ext). Ce géant peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le frapper (action libre). Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

CRÉATION D'UNE CRÉATUREDRACONIQUE

L'archétype hérité « draconique » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible (appelée ci-après « créature de base ») à l'exception des dragons. Il conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Un animal acquérant cet archétype devient une créature magique, le type n'étant pas modifié dans les autres cas. La taille ne change pas.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1.

Dégâts. La créature draconique a deux attaques de griffes. Si la créature de base est normalement incapable de se battre à l'aide de ses griffes, les dégâts qu'elle inflige sont indiqués sur la table ci-dessous. Par contre, si elle a déjà des attaques de griffes infligeant des dégâts plus importants, conservez ses attaques normales.

Taille	Dégâts des griffes
Jusqu'à très petite (TP)	1
Petite (P)	1d2
Moyenne (M)	1d3
Grande (G)	1d4
Très grande (TG)	1d6
Gigantesque (Gig)	1d8
Colossale (C)	1d10

Elfe demi-li lung

Particularités. La créature draconique conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne.

Jets de sauvegarde. La créature draconique bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre la paralysie et les effets de sommeil magique.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +2, Dex +0, Con +2, Int +0, Sag +0, Cha +2.

Compétences. Les créatures draconiques bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et d'Intimidation.

Organisation sociale. Solitaire ou comme la créature de base.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +1.

PERSONNAGES CRÉATURES DRACONIQUES

Les créatures draconiques dont la valeur de Charisme est supérieure ou égale à 12 sont souvent des ensorceleurs.

DEMI-DRAGON

L'archétype « demi-dragon » détaillé page 44 du *Manuel des Monstres* présente les attaques spéciales et les particularités des demi-dragons correspondant aux dix espèces de dragons véritables du même ouvrage. Voici les renseignements nécessaires pour adapter cet archétype à tous les dragons véritables publiés dans les suppléments DUNGEONS & DRAGONS officiels parus à ce jour.

La table *Souffle des demi-dragons*, ci-dessous, donne la liste des formes de souffle de tous les demi-dragons issus de dragons véritables apparaissant dans les *Monstres de Faerûn*, le *Manuel des Monstres II* et le présent ouvrage. Chez les demi-dragons, un souffle en ligne fait toujours 1,50 mètre de haut, 1,50 mètre de large et 18 mètres de long, tandis qu'un souffle en cône fait toujours 9 mètres de long, 9 mètres de haut et 9 mètres de large.

La table *Immunités et résistances des demi-dragons*, également ci-dessous, présente les différentes immunités et résistances correspondant à ces mêmes demi-dragons.

Les dragons asiatiques (lung), détaillés dans le *Guide de l'Orient*, constituent un cas à part. Ces dragons n'ont bien souvent pas de souffle ou d'immunité (parfois ni l'un ni l'autre), mais les demi-dragons qui en sont issus bénéficient des attaques spéciales et des particularités qui sont indiquées dans la table *Demi-dragons asiatiques*, plus bas.

Eau de feu (Sur). Trois fois par jour, un demi-pan lung ou demi-shen lung en contact avec l'eau, ou immergé, peut s'envelopper d'une aura de flammes multicolores, vacillantes et fantasmagoriques, mais également dangereuses. Toute créature touchant le demi-dragon avec une arme naturelle ou une arme de corps à corps inflige les dégâts normaux, mais subit en retour 1d6 points de dégâts de feu au contact des flammes. Les dragons asiatiques et

SOUFFLE DES DEMI-DRAGONS

Dragon	Souffle
Améthyste[3]	Ligne de force
Brun[2]	Ligne d'acide
Chanteur[2]	Cône de gaz chargé d'électricité
Chaos[1]	Ligne d'énergie destructive (aléatoire)
Cristal[3]	Cône de lumière
Émeraude[3]	Cône d'énergie sonique
Éthéré[1]	Cône de force
Guerre[1]	Cône d'énergie sonique
Hurleur[1]	Cône d'énergie sonique
Océan[1]	Ligne d'électricité
Ombre[1, 2]	Cône d'ombres (confère 1 niveau négatif)
Pointes[1, 2]	Aucun*
Profondeurs[2]	Cône de gaz caustique
Pyroclastique[1]	Cône de feu et d'énergie sonique**
Radieux[1]	Ligne de force
Rouille[1]	Ligne d'acide
Saphir[3]	Cône d'énergie sonique
Styx[1]	Ligne d'acide
Tartaréen[1]	Ligne de force
Topaze[3]	Cône de déshydratation

* Trois fois par jour, le demi-dragon à pointes peut choisir d'infliger une diminution permanente de 1d4 points de Constitution à l'aide de son attaque de morsure (jet de Vigueur, DD 14, annule).

** La moitié des dégâts indiqués prend la forme de dégâts de feu, l'autre, de dégâts de son.

1 Détaillé dans ce chapitre.

2 Publié pour la première fois dans les *Monstres de Faerûn*.

3 Publié pour la première fois dans le *Manuel des Monstres II*.

Immunités et résistances des demi-dragons

Dragon	Immunité ou résistance
Améthyste	Immunité contre le poison
Brun	Immunité contre l'acide
Chanteur	Immunité contre l'électricité et le poison
Chaos	Immunité contre la coercition
Cristal	Immunité contre le froid
Émeraude	Immunité contre le son
Éthéré	Aucune
Guerre	Immunité contre le son
Hurleur	Immunité contre le son
Océan	Immunité contre l'électricité
Ombre	Immunité contre l'absorption d'énergie
Pointes	Aucune
Profondeurs	Immunité contre les charmes, résistance au froid (10) et au feu (10)
Pyroclastique	Immunité contre le feu ou le son (autant de chances pour l'un que pour l'autre)
Radieux	Aucune
Rouille	Aucune
Saphir	Immunité contre l'électricité
Styx	Immunité contre les maladies et le poison
Tartaréen	Aucune
Topaze	Immunité contre le froid

Demi-dragons asiatiques

Dragon	Pouvoirs spéciaux
Chiang lung	Respiration aquatique, maîtrise de la pluie (voir description)
Li lung	Rugissement (voir description), creusement (3 m)
Lung wang	Respiration aquatique, immunité contre le feu, souffle en cône de vapeur (feu) (6d10, DD 18)
Pan lung	Respiration aquatique, eau de feu (voir description)
Shen lung	Respiration aquatique, immunité contre l'électricité et le poison, eau de feu (voir description)
T'ien lung	Respiration aquatique, souffle en cône de feu (6d10, DD 18)
Tun mi lung	Respiration aquatique, immunité contre l'air et l'eau
Yu lung	Respiration aquatique

les demi-dragons asiatiques sont immunisés contre l'eau de feu. Ces effets persistent pendant 1 minute, mais s'arrêtent dès qu'ils entrent en contact avec d'autres flammes, magiques ou ordinaires. Dans ce dernier cas, le demi-dragon ne peut réactiver son pouvoir d'eau de feu avant 2d6 minutes.

Maîtrise de la pluie (Sur). Un demi-chian lung peut exhaler des nuages orageux 3 fois par jour et provoquer des chutes d'eau. La pluie continue alors pendant 2d4 heures et s'étend sur un rayon de 3 kilomètres, centré sur le demi-dragon.

Rugissement (Ext). Un demi-li lung peut rugir 3 fois par jour. Le vacarme engendré, ressemblant au frottement du métal contre la pierre, est si puissant que toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres sont automatiquement assourdies pendant 1 round (pas de jet de sauvegarde).

DRACOLICHE

La dracoliche est un mort-vivant résultant de la transformation d'un dragon maléfique. En général, la procédure exige la collaboration d'un dragon mauvais et d'un puissant prêtre, ensorceleur ou magicien, mais l'on sait que de formidables lanceurs de sorts ont réussi à forcer des dragons maléfiques à se soumettre à l'opération contre leur gré.

Tout d'abord, le dragon doit consommer une concoction mortelle connue sous le nom de *potion de dracoliche* (cf. page 120). Cela a pour effet de le tuer sur le coup, après quoi son esprit est transféré dans son *phylactère de dracoliche* (voir également page 120), quelle que soit la distance séparant le phylactère du corps du dragon.

L'esprit contenu dans le phylactère est capable de détecter la présence de tout cadavre reptilien ou draconique de taille M ou supérieure dans un rayon de 27 mètres et peut tenter de le posséder. En aucun cas l'esprit n'est en mesure de prendre possession du corps d'un être vivant. Le corps d'origine de l'esprit constitue un réceptacle idéal, toute tentative visant à le posséder étant automatiquement couronnée de succès. Si elle veut posséder un corps idoine autre que le sien, la dracoliche doit réussir un test de Charisme (DD 10 pour un dragon véritable, DD 15 pour une autre créature de type dragon et DD 20 pour toute autre créature reptilienne, comme un serpent géant ou un homme-lézard). En cas d'échec, la dépouille reste éternellement immunisée contre la possession de cette dracoliche.

Si le cadavre accepte l'esprit, il est animé. Si la dépouille ainsi animée n'est autre que le corps d'origine de l'esprit, il constitue instantanément une dracoliche. Sans cela, il devient d'abord une proto-dracoliche (voir plus loin).

Les dracoliches apparaissent sous la forme de leur squelette ou d'une version décharnée de leur apparence de leur vivant, présentant des points luisants au fond de leurs orbites noyés dans les ténèbres.

EXEMPLE DE DRACOLICHE

Dans cet exemple, la créature de base est un dragon bleu vénérable.

Dracoliche, dragon bleu vénérable
Mort-vivant de taille Gig
Dés de vie : 33d12 (214 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), creusement 6 m, vol 60 m (déplorable)
Classe d'armure : 40 (–4 taille, +34 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 42
Attaque de base/lutte : +33/+57
Attaque : morsure (+41 corps à corps, 4d6+12)
Attaque à outrance : morsure (+41 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+36 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+36 corps à corps, 2d6+6) et queue (+36 corps à corps, 2d8+18)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : balayage de queue, capture, contact paralysant, *contrôle des morts-vivants, création/destruction d'eau*, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, regard paralysant, sorts, souffle
Particularités : immunité contre l'électricité, le froid, la métamorphose, la paralysie et les effets de sommeil magique, invulnérabilité, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie) et (5/contondant), résistance à la magie (30), sens surdéveloppés, traits des morts-vivants, vision dans le noir (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +18, Vol +23
Caractéristiques : For 35, Dex 10, Con —, Int 20, Sag 21, Cha 22
Compétences : Art de la magie +43, Bluff +42, Concentration +27, Connaissances (folklore local) +15, Connaissances (géographie) +15, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (nature) +15, Connaissances (religion) +15, Déguisement +6 (+8 pour tenir un rôle), Détection +41, Diplomatie +46, Discrétion +19, Fouille +41, Intimidation +44, Perception auditive +41,

Psychologie +41, Renseignements +8, Survie +5 (+7 dans les environnements naturels de surface, pour éviter de se perdre et pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Éventration, Expertise du combat, Extension de durée, Imposant, Science de la manœuvrabilité, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 23

Trésor : normal (x3)

Alignement : loyal mauvais

Évolution possible : 34–35 DV (taille Gig)

Cette créature diabolique a établi son antre dans un ancien complexe funéraire. Autrefois lieu de respect pour les morts, il ne s'agit plus désormais que d'un charnier.

Combat

Cette dracoliche utilise ses sorts pour être prévenue et pouvoir espionner en cas d'approche ennemie, de manière à en savoir assez pour assurer sa défense. Elle préfère exécuter des frappes éclair, recourant intensivement à *porte dimensionnelle* pour aller et venir à sa guise. Elle disperse ses cibles par des sorts tels que *brouillard dense* et *toile d'araignée*, puis cueille les adversaires esseulés comme des cerises.

Elle se sert également à bon escient de tous les objets magiques qu'elle possède (son trésor est déterminé selon les règles habituelles ou tiré directement de l'exemple de trésor de dragon de FP 23 de l'Appendice 1).

Les armes naturelles de la dracoliche sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Balayage de queue (Ext). Au prix d'une action simple, la dracoliche peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue, attaque qui affecte un demi-cercle de 9 mètres de rayon situé derrière elle. Les dégâts infligés sont de 2d6+21 points contre les créatures de taille P ou inférieure (jet de Réflexes, DD 32, 1/2 dégâts).

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Dracoliche

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'une des attaques physiques de la dracoliche doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) sous peine d'être paralysée pendant 2d6 rounds. Un jet réussi ne confère aucune forme d'immunité contre les attaques futures.

Éventration (Ext). 4d8+18 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Création/destruction d'eau* (jet de Volonté, DD 32, annule) et *ventriloquie*, 3 fois par jour ; *terrain hallucinatoire* (DD 20) et *voile* (DD 22), 1 fois par jour. Niveau 33 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). La dracoliche peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que la dracoliche attaque, charge ou survole des créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 54 mètres peuvent être affectées si elles ont moins de 33 DV. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 32) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence terrifiante de cette dracoliche pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Toute dracoliche est immunisée contre la présence terrifiante des autres dracoliches.

Regard paralysant (Sur). La vue des yeux luisants d'une dracoliche paralyse les créatures dans un rayon de 12 mètres, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Vigueur (DD 24). En cas de succès, la créature se retrouve à jamais immunisée contre le regard de cette dracoliche. En cas d'échec, la paralysie dure 2d6 rounds.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts connus (6/8/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, compréhension des langages, projectile magique, serviteur invisible* ; 2e — *détection de pensées, flou, résistance aux énergies destructives, ténèbres, toile d'araignée* ; 3e — *baiser du vampire, clignotement, dissipation de la magie, lenteur* ; 4e — *brouillard dense, confusion, œil du mage, porte dimensionnelle* ; 5e — *brume mortelle, domination, rejet du Bien* ; 6e — *désintégration, globe d'invulnérabilité renforcée.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné) ; 20d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 32), 1/2 dégâts.

Invulnérabilité. Si la dracoliche est terrassée, son esprit rejoint instantanément son phylactère, avant de tenter de posséder un autre corps idoine.

Sens surdéveloppés (Ext). La dracoliche voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne), et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Elle bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

Traits des morts-vivants. La dracoliche est immunisée contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Elle est également immunisée contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Elle ne peut être rappelée à la vie et la résurrection ne fonctionne que si elle est consentante.

CRÉATION D'UNE DRACOLICHE

L'archétype acquis « dracoliche » peut être ajouté à n'importe quel dragon d'alignement mauvais (appelé ci-après « créature de base » ou « dragon de base »), mais les dragons vieux ou plus âgés capables de lancer des sorts sont les plus recherchés.

La dracoliche conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille ne change pas.

Vitesse de déplacement. La faculté de vol de la dracoliche est désormais de nature surnaturelle.

Classe d'armure. La dracoliche bénéficie d'un bonus d'armure naturelle supplémentaire de +2 (la peau du dragon durcit encore plus avec la transformation).

Attaques. La dracoliche ne peut effectuer d'attaques d'écrasement, même si la créature de base en était capable de son vivant.

Dégâts. La dracoliche inflige 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires chaque fois qu'elle touche un adversaire. L'attaque peut également paralyser la victime (voir plus loin).

Attaques spéciales. La dracoliche conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, y compris le souffle, les sorts et les pouvoirs magiques (certaines étant même améliorées), et en gagne de nouvelles.

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'une des attaques physiques de la dracoliche doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à celui du regard paralysant) sous peine d'être paralysée pendant 2d6 rounds. Un jet réussi ne confère aucune forme d'immunité contre les attaques futures.

Contrôle des morts-vivants (Mag). Une fois tous les trois jours, la dracoliche peut recourir à l'équivalent du sort *contrôle des morts-vivants* (niveau 15 de lanceur de sorts). Elle ne peut cependant pas lancer d'autres sorts pendant que ce pouvoir est actif.

Présence terrifiante (Ext). Comme la valeur de Charisme de la créature augmente de +2, le DD de sauvegarde associé à son pouvoir de présence terrifiante monte de +1.

Regard paralysant (Sur). La vue des yeux luisants d'une dracoliche paralyse les créatures dans un rayon de 12 mètres, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 DV de la dracoliche + son modificateur de Charisme). En cas de succès, la créature est à jamais immunisée contre le regard de cette dracoliche. En cas d'échec, la paralysie dure 2d6 rounds.

Souffle (Sur). Étant donné que la dracoliche est dénuée de valeur de Constitution, le DD de sauvegarde de son souffle est déterminé en fonction de son modificateur de Charisme.

Particularités. La dracoliche conserve toutes les particularités du dragon de base (dont certaines sont améliorées), auxquelles s'ajoutent les suivantes.

Immunités (Ext). En plus des immunités propres aux morts-vivants (voir plus bas), la dracoliche est immunisée contre l'électricité, le froid et la métamorphose.

Invulnérabilité. Si la dracoliche est terrassée, son esprit rejoint immédiatement son phylactère. Si aucune dépouille draconique ou reptilienne ne se trouve dans un rayon de 27 mètres de l'esprit, ce dernier se retrouve emprisonné dans son phylactère jusqu'à ce qu'un tel corps soit disponible dans ces limites. Détruire définitivement une dracoliche n'est pas une tâche aisée. Si son esprit est contenu dans le phylactère et que l'objet est détruit sans qu'il y ait le moindre cadavre idoine à portée, alors la dracoliche est anéantie. De la même manière, une dracoliche en activité ne peut tenter de prendre possession d'un autre corps si son phylactère est détruit. On ne sait ce qu'il advient de l'esprit désincarné d'une dracoliche (i.e. un esprit sans corps ni phylactère), mais on suppose qu'il part pour les plans inférieurs.

Réduction des dégâts (Sur). À l'instar d'un squelette, la dracoliche bénéficie d'une réduction des dégâts (5/contondant).

Résistance à la magie (Ext). En devenant dracoliche, la résistance à la magie du dragon augmente de +3 (pour un minimum de 16).

Traits des morts-vivants. La dracoliche est immunisée contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Elle est également immunisée contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Elle ne peut être rappelée à la vie et la résurrection ne fonctionne que si elle est consentante. Vision dans le noir jusqu'à 18 mètres (à moins que celle de la créature de base n'ait une portée plus élevée).

Jets de sauvegarde. En tant que morts-vivants, les dracoliches sont immunisées contre tous les effets qui autorisent un jet de Vigueur, sauf quand ils affectent également les objets.

Caractéristiques. Comme tous les morts-vivants, la dracoliche est dénuée de valeur de Constitution (les DD de sauvegarde de son souffle, de son balayage de queue et autres attaques similaires sont ajustés à l'aide de son modificateur de Charisme). Sa valeur de Charisme augmente de +2, ce qui se répercute sur le DD de sauvegarde de sa présence terrifiante et d'autres pouvoirs spéciaux. Pour le reste, la dracoliche conserve les valeurs de caractéristique de la créature de base.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +3.

Alignement. Toujours mauvais.

Évolution possible. Jusqu'à +2 DV.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +4.

PROTODRACOLICHES

Une protodracoliche se forme lorsque l'esprit d'une dracoliche possède un cadavre autre que celui créé au moment où le dragon a avalé

la *potion de dracoliche*. La protodracoliche conserve l'intellect et la mémoire de sa forme d'origine mais acquiert les points de vie et les immunités d'une dracoliche. La protodracoliche ne peut parler, pas plus qu'elle ne peut lancer de sorts. Par ailleurs, elle n'est pas capable d'infliger des dégâts supplémentaires de froid, d'attaquer à l'aide du souffle ou d'exercer la présence terrifiante propres aux dracoliches. Sa valeur de Force, sa vitesse de déplacement et sa classe d'armure sont celles de la créature dont le corps a été possédé.

Une protodracoliche devient une dracoliche à part entière au bout de 2d4 jours. Une fois la transformation achevée, l'aspect de la dracoliche se montre très proche de celui de son corps d'origine. Elle peut alors parler, lancer des sorts et recourir au souffle que le dragon utilisait de son vivant, et acquiert tous les autres pouvoirs de dracoliche. Une dracoliche garde généralement quelques cadavres de « rechange » de taille appropriée à proximité de la cache de son phylactère, de manière à pouvoir prendre possession d'un autre corps et se retransformer en quelques jours si sa forme en cours vient à être détruite.

DRAGON À POINTES

Dragon

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 2, très jeune 3, jeune 4, adolescent 6, jeune adulte 8, adulte 10, âge mûr 12, vieux 15, très vieux 17, vénérable 18, dracosire 19, grand dracosire 21

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : dragonnet 4–5 DV, très jeune 7–8 DV, jeune 10–11 DV, adolescent 13–14 DV, jeune adulte 16–17 DV, adulte 19–20 DV, âge mûr 22–23 DV, vieux 25–26 DV, très vieux 28–29 DV, vénérable 31–32 DV, dracosire 34–35 DV, grand dracosire 37+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +3, très jeune +4, jeune +5, autres —

Rusés et avides, les dragons à pointes, comme leur nom l'indique bien, sont protégés par des plaques osseuses, hérissées de longues pointes, aux articulations des membres et le long de leur queue fourchue, elle-même terminée par deux autres de ces plaques en forme de lame de faux. La créature vole mal, mais peut s'élever d'un seul battement d'ailes pour prendre de l'élan avant de plonger en avant. Les plaques qui protègent le dragon sont marbrées de gris de et de brun, ses ailes sont courtes mais puissamment musclées, et ses yeux ont tendance à être d'un rouge ou orange scintillant. La tête de la créature est, elle aussi, ornée de nombreuses pointes courtes ou de cornes.

Dragons à pointes

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Diminution permanente (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	3d12+3 (22)	11	10	13	8	13	8	+3/-5	+5	+3	+4	+4	1d2 (10)	—
Très jeune	P	6d12+6 (45)	13	10	13	8	13	8	+6/+3	+8	+5	+6	+6	1d3 (12)	—
Jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	10	15	10	+9/+11	+11	+6	+8	+8	1d4 (14)	—
Adolescent	G	12d12+36 (114)	19	10	17	10	15	10	+12/+20	+15	+8	+11	+10	1d4 (16)	—
Jeune adulte	G	15d12+45 (142)	21	10	17	12	17	12	+15/+24	+19	+9	+12	+12	1d6 (18)	18
Adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	12	17	12	+18/+28	+23	+11	+15	+14	1d6 (20)	20
Âge mûr	TG	21d12+84 (220)	27	10	19	14	19	14	+21/+37	+27	+12	+16	+16	1d8 (22)	22
Vieux	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	14	19	14	+24/+41	+31	+14	+19	+10	1d8 (24)	24
Très vieux	Gig	27d12+135 (310)	31	10	21	16	21	16	+27/+49	+33	+15	+20	+20	2d4 (26)	26
Vénérable	Gig	30d12+180 (375)	33	10	23	16	21	16	+30/+53	+37	+17	+23	+22	2d4 (28)	28
Dracosire	Gig	33d12+198 (412)	35	10	23	18	23	18	+33/+57	+41	+18	+24	+24	2d6 (30)	30
Grand dracosire	Gig	36d12+252 (486)	37	10	25	20	23	20	+36/+61	+45	+20	+27	+26	2d6 (33)	33

Pouvoirs des dragons à pointes

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 27 m (moyenne)	+0	14 (+2 taille, +2 naturelle)	Augmentation des dégâts, croc-en-jambe, *détection de la magie*, imitation des sons, *lecture de la magie*	—	—
Très jeune	18 m, vol 36 m (médiocre)	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle)	—	—	—
Jeune	18 m, vol 36 m (médiocre)	+0	18 (+8 naturelle)	*Bouclier*	—	—
Adolescent	18 m, vol 36 m (médiocre)	+0	20 (–1 taille, +11 naturelle)	*Dissipation de la magie*	—	16
Jeune adulte	18 m, vol 36 m (médiocre)	+0	23 (–1 taille, +14 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	1	18
Adulte	18 m, vol 36 m (médiocre)	+0	26 (–1 taille, +17 naturelle)	*Renvoi des sorts*	3	20
Âge mûr	18 m, vol 36 m (médiocre)	+0	28 (–2 taille, +20 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	5	22
Vieux	18 m, vol 36 m (médiocre)	+0	31 (–2 taille, +23 naturelle)	*Télékinésie*	7	25
Très vieux	18 m, vol 45 m (déplorable)	+0	32 (–4 taille, +26 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	9	27
Vénérable	18 m, vol 45 m (déplorable)	+0	35 (–4 taille, +29 naturelle)	Guérison accélérée (2)	11	28
Dracosire	18 m, vol 45 m (déplorable)	+0	38 (–4 taille, +32 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie)	13	29
Grand dracosire	18 m, vol 45 m (déplorable)	+0	41 (–4 taille, +35 naturelle)	*Globe d'invulnérabilité renforcée*	15	31

* Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Magie, Mort et Protection (sorts lancés comme des sorts profanes).

Les dragons à pointes préfèrent aller chercher leur nourriture loin de leur repaire, qu'ils condamnent d'ordinaire avec de gros rochers pour empêcher toute intrusion en leur absence. Ils parlent des bribes de nombreuses langues et marchandent pour éviter les combats trop difficiles et ceux qu'ils ne peuvent gagner. Ils ne sont pas longs à céder à la violence gratuite et aux crises de rage.

Les dragons à pointes se nourrissent de viande fraîche, avec une préférence pour celle des mammifères les plus intelligents.

Dragon à pointes

Combat

Les dragons à pointes sont passés maîtres dans l'art du combat physique et chaque partie de leur corps peut s'avérer meurtrière. Ils ont tendance à jouer de façon particulièrement cruelle avec leur nourriture.

Augmentation des dégâts (Ext). Du fait de leurs crocs, de leurs griffes et de leurs écailles, les dragons à pointes infligent des dégâts comme s'ils étaient d'une catégorie de taille de plus que la réalité. Ce pouvoir ne leur permet pas d'avoir recours à des formes d'attaque normalement interdites à un dragon de leur taille réelle. Ainsi, les griffes d'un très jeune dragon à pointes (de taille P) infligent 1d6 points de dégâts et sa morsure 1d8 points, comme s'il était de taille M, mais la créature ne peut attaquer avec ses ailes.

Croc-en-jambe (Ext). Un dragon à pointes dont l'attaque de morsure ou de griffes réussit peut essayer de faire trébucher son adversaire au prix d'une action libre (cf. page 155 du *Manuel des Joueurs*). S'il n'y parvient pas, son adversaire ne peut tenter à son tour de déséquilibrer le dragon.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Dépourvu d'attaque de souffle, le dragon à pointes a plutôt recours à sa morsure pour infliger une diminution permanente de Constitution à ses victimes en cas d'échec au jet de Vigueur (cf. table page 153 s'agissant du nombre de points perdus et du DD de sauvegarde de ce jet).

Imitation des sons (Ext). Un dragon à pointes peut imiter quand il le souhaite n'importe quels son ou voix déjà entendus. Les personnages qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à celui de la présence terrifiante du dragon) pour percer à jour le leurre.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie* et *lecture de la magie*, à volonté ; *bouclier* et *télékinésie*, 2 fois/jour ; *dissipation de la magie*, *globe d'invulnérabilité renforcée* et *renvoi des sorts*, 1 fois/jour.

DRAGON FANTOMATIQUE

L'archétype « fantôme » est présenté dans le *Manuel des Monstres*. L'archétype « fantomatique » détaillé ici propose une autre méthode visant à créer des fantômes de dragons, permettant ainsi de conserver une plus grande partie de leurs pouvoirs draconiques innés et de leur efficacité meurtrière.

Cet archétype est surtout utilisé pour des dragons puissants, tués et dépossédés de leur trésor. Dans ces cas, la seule manière dont le dragon fantomatique peut trouver la paix consiste à recouvrer son trésor perdu (ou des richesses d'une valeur équivalente) et à le ramener dans son antre (pour estimer la valeur du butin du dragon, il suffit de prendre la valeur moyenne d'un trésor correspondant à un dragon de son niveau, au moment de sa mort). Si cela devait arriver, le dragon fantomatique se jucherait sur son bien retrouvé et disparaîtrait dans le néant, emportant avec lui sa fortune dans l'au-delà.

EXEMPLE DE DRAGON FANTOMATIQUE

Dans cet exemple, la créature de base est un dragon vert adulte.

Dragon vert adulte fantomatique
Mort-vivant (intangible) de taille TG
Dés de vie : 20d12+40 (170 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : vol 45 m (parfaite)
Classe d'armure : 13 (–2 taille, +5 parade), contact 13, pris au dépourvu 13 ; ou 27 (–2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27
Attaque de base/lutte : +20/+36
Attaque : contact intangible (+20 contact au corps à corps, 1d4 corruption plus affaiblissements temporaires de 1d4 points de For et 1d4 points de Con plus absorption d'énergie) ; ou morsure (+26 corps à corps, 2d8+8)
Attaque à outrance : contact intangible (+20 contact au corps à corps, 1d4 corruption plus affaiblissements temporaires de 1d4 points de For et 1d4 points de Con plus absorption d'énergie) ; ou morsure (+26 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+21 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+21 corps à corps, 1d8+4) et queue (+21 corps à corps, 2d6+12)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : absorption d'énergie, capture, flétrissement, manifestation, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle
Particularités : immunité contre l'acide, la paralysie et les effets de sommeil magique, perception aveugle (18 m), reconstitution, réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), sens surdéveloppés, traits des morts-vivants, vision dans le noir (36 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +15
Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con —, Int 16, Sag 17, Cha 20
Compétences : Art de la magie +25, Bluff +22, Concentration +15, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (nature) +18,

Déplacement silencieux +20, Détection +31, Diplomatie +15, Discrétion +8, Fouille +31, Intimidation +27, Natation +16, Perception auditive +31, Psychologie +11

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Science de l'initiative, Souffle tenace, Virage sur l'aile, Vol stationnaire

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 14

Trésor : aucun

Alignement : loyal mauvais

Évolution possible : 21–22 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce dragon vert adulte fantomatique hante toujours son antre souterrain ou forestier, attendant patiemment le retour du magot formidable qui fut le sien de son vivant. Tourmenté par son incapacité à trouver d'autres richesses, il languit… et fomente ses plans.

Dragon vert fantomatique

Combat

Si des intrus pénètrent dans son antre, le dragon vert fantomatique en apprend le plus possible à leur sujet avant d'entamer les hostilités. Quand enfin il se manifeste, il recourt à sa présence terrifiante pour effrayer ses adversaires, puis enchaîne en libérant son souffle anémiant avant de s'approcher pour achever les survivants.

Les armes naturelles du dragon fantomatique vert sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Capture (Ext). Inflige 2d8+8 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Pouvoirs magiques. *Suggestion* (DD 18), 3 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 mètres ; 19 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 12d6 acide, jet de Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 mètres de long, diminution permanente de 6 points de Force, de Dextérité et de Constitution, jet de Vigueur (DD 25), annule.

Sens surdéveloppés (Ext). Ce dragon fantomatique voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité, et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

Respiration aquatique (Ext). Ce dragon fantomatique peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, ouverture/fermeture, réparation, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, coup au but, serviteur invisible* ; 2e — *détection de pensées, ténèbres.*

CRÉATION D'UN DRAGON FANTOMATIQUE

L'archétype acquis « fantomatique » peut être ajouté à n'importe quel dragon (appelé ci-après la « créature de base » ou « dragon de base ») doté d'une valeur de Charisme minimale de 8.

Le dragon fantomatique conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant et elle acquiert le sous-type intangible. La taille ne change pas.

Dés de vie. Les dés de vie du dragon de base restent les mêmes, mais il perd le bonus de Constitution associé à ses points de vie (cf. *Caractéristiques*, plus loin). En contrepartie, le dragon fantomatique gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal au double de son nombre de DV.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement en vol du dragon fantomatique est de 9 mètres, sauf si la créature de base avait une vitesse supérieure, auquel cas elle ne change pas. Quelle que soit la vitesse adoptée, le dragon fantomatique vole avec une manœuvrabilité parfaite.

Classe d'armure. L'armure naturelle reste la même que celle du dragon de base, mais elle n'est prise en compte qu'en cas de combat dans le plan Éthéré. En cas de manifestation physique du dragon fantomatique (voir ci-dessous), sa valeur d'armure naturelle est égale à +0, mais il bénéficie d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Attaques. Le dragon fantomatique conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés. Il acquiert également une attaque de contact intangible fonctionnelle avec n'importe quelle partie du corps capable d'attaquer (ce qui comprend éventuellement la morsure, les griffes, les ailes ou la queue). Pour ces attaques de contact intangible, le modificateur de Dextérité s'applique à la place du modificateur de Force.

Dégâts. En cas de combat dans le plan Éthéré, le dragon fantomatique inflige les dégâts correspondant aux attaques naturelles de la créature de base. Contre les autres adversaires, il est incapable de se battre physiquement, mais peut utiliser ses attaques spéciales quand il se manifeste (voir ci-dessous).

Attaques spéciales. Le dragon fantomatique conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, même si celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés. Il gagne également le pouvoir de manifestation et d'autres attaques spéciales décrites ci-dessous. Sauf indication contraire, le DD du jet de sauvegarde accompagnant l'utilisation de ses pouvoirs (y compris ceux du dragon de base) est égal à 10 + 1/2 DV du dragon fantomatique + son modificateur de Charisme.

Absorption d'énergie (*Sur*). Toute cible atteinte par l'attaque de contact intangible du dragon fantomatique acquiert 2 niveaux négatifs. Le dragon fantomatique ne peut imposer de niveaux négatifs par le biais de ses attaques naturelles (griffes, morsure, ailes, queue, etc.)

Flétrissement (*Sur*). Le contact du dragon fantomatique agit comme un *sceptre de flétrissement*, infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution et de 1d4 points de Force sur une attaque de contact réussie (jet de Vigueur, annule). Si le dragon fantomatique réussit un coup critique, il ne s'agit plus d'affaiblissement temporaires, mais de diminutions permanentes (toujours 1d4 points).

Manifestation (*Sur*). Les dragons fantomatiques vivent dans le plan Éthéré et, étant des entités éthérées, ils ne peuvent affecter le monde matériel, ni être affectés par ce qui s'y trouve. Quand ils se manifestent, ils entrent partiellement dans le plan Matériel et deviennent visibles mais restent intangibles. Un dragon fantomatique manifesté peut uniquement être blessé par d'autres créatures intangibles, des armes magiques ou des sorts, mais toute attaque de source tangible a 50 % de chances de ne lui infliger aucun dégât. Il peut passer à travers les objets solides et ses propres attaques passent à travers les armures. Un dragon fantomatique manifesté ne fait aucun bruit.

Dans cet état, il est possible aux dragons fantomatiques d'attaquer physiquement à l'aide de leur attaque de contact ou d'une arme spectrale. Ils restent en partie dans le plan Éthéré, où ils ne sont pas intangibles. Ils peuvent être attaqués par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou le plan Éthéré. Leur intangibilité les protège des attaques du plan Matériel, mais pas de celles venant du plan Éthéré.

Quand un dragon fantomatique qui n'est pas manifesté lance un sort dans le plan Éthéré, sa magie reste sans effet contre les individus évoluant dans le plan Matériel ; par contre, elle affecte normalement ceux qui sont dans le plan Éthéré. Si le dragon fantomatique se manifeste, ses sorts continuent d'affecter les cibles se trouvant dans le plan Éthéré. Ils peuvent également affecter les créatures du plan Matériel, sauf dans le cas des sorts de contact (les sorts de contact d'un dragon fantomatique utilisant son pouvoir de manifestation ne fonctionnent pas contre les créatures dotées d'un corps physique).

Un dragon fantomatique est considéré comme étant originaire à la fois du plan Matériel et du plan Éthéré. Il ne prend le sous-type extraplanaire dans aucun de ces deux plans.

Souffle (*Sur*). En plus du ou des souffles de la créature de base, le dragon fantomatique acquiert une nouvelle forme de souffle qui produit un cône de brume grise. Toute créature prise dans la zone d'effet subit une terrible diminution permanente de caractéristique, lui retirant un nombre de points de Force, de Dextérité et de Constitution égal à la catégorie d'âge du dragon de base (jet de Vigueur, annule). Une créature qui réussit sa sauvegarde reste immunisée à cette forme de souffle du dragon en question pendant 24 heures (mais reste sujette aux autres souffles de ce même dragon). Cette forme de souffle peut être utilisée tous les 1d4 rounds, jusqu'à 3 fois par jour.

Particularités. Le dragon fantomatique conserve toutes les particularités de la créature de base (à l'exception des sous-types). Si le dragon de base disposait d'immunités héritées de sous-types (comme l'immunité au feu pour le sous-type feu), le dragon les conserve bien qu'il ait perdu ces sous-types. Il acquiert en outre le sous-type intangible (cf. page 311 du *Manuel des Monstres*) et les particularités détaillées ci-dessous.

Reconstitution (*Sur*). Dans la plupart des cas, il est très difficile de détruire un dragon fantomatique au combat, pour la simple raison que le mort-vivant « détruit » se reconstitue presque toujours de lui-même au bout de 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent souvent qu'une solution temporaire. Un dragon fantomatique détruit revient au lieu qu'il hante s'il réussit un test de niveau (1d20 + nombre de DV du fantôme) assorti d'un DD 16. La seule façon de se débarrasser définitivement d'un dragon fantomatique consiste à comprendre pourquoi il est là et à régler le problème qui l'empêche de trouver le repos. La raison de son existence et le moyen d'y mettre un terme varient avec chaque dragon fantomatique ; d'importantes recherches peuvent s'avérer nécessaires pour les découvrir.

Résistance au renvoi des morts-vivants (*Ext*). Le dragon fantomatique bénéficie d'une résistance au renvoi des morts-vivants de +4 (cf. page 317 du *Manuel des Monstres*).

Traits des morts-vivants. Le dragon fantomatique est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Il est également immunisé contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Vision dans le noir jusqu'à 18 mètres (à moins que celle de la créature de base n'ait une meilleure portée).

Jets de sauvegarde. En tant que morts-vivants, les dragons fantomatiques sont immunisés contre tout ce qui autorise un jet de Vigueur, sauf quand cela affecte les objets.

Caractéristiques. Comme la créature de base, sauf que le dragon fantomatique n'a pas de valeur de Constitution et que sa valeur de Charisme augmente de +4.

Compétences. Le dragon fantomatique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Aucun.

Alignement. Généralement le même que le dragon de base.

Évolution possible. Jusqu'à +2 DV.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +5.

DRAGON-FÉE

Dragon de taille P

Dés de vie : 8d12+6 (58 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 9 m, vol 30 m (parfaite)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +8/+5

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 1d6+1)

Dragon-fée

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, souffle
Particularités : immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, odorat, résistance à la magie (18), respiration aquatique, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +7, Vol +9
Caractéristiques : For 13, Dex 18, Con 12, Int 15, Sag 17, Cha 16
Compétences : Bluff +14, Connaissances (nature) +13, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +15, Détection +14, Diplomatie +7, Discrétion +19, Escamotage +17, Intimidation +5, Natation +1, Perception auditive +14, Psychologie +14, Survie +3 (+5 environnements naturels de surface)
Dons : Attaque en finesse, Attaque en vol, Science de l'initiative
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique bon
Évolution possible : 9 DV (taille P), 10–13 DV (taille M), 14–19 DV (taille G), 20–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +2

Illus. de G. Kubic

Le dragon-fée est une créature espiègle souvent alliée aux créatures féeriques comme les pixies.

Ses écailles sont iridescentes, reflétant les couleurs de l'arc-en-ciel. Ses ailes de papillon sont d'un magnifique platine. Il affiche en permanence un sourire radieux découvrant des dents acérées, sourire prenant des airs menaçants quand il est attaqué. Sa queue, longue et préhensile, frétille constamment, en particulier quand il heureux ou surexcité.

Les dragons-fées gardent leurs distances vis-à-vis des étrangers qui pénètrent dans leurs demeures forestières, qu'ils préfèrent habilement guider au loin plutôt que de devoir leur faire face. Il n'est pas rare de les trouver à proximité de l'arbre d'une dryade, du lac d'une nymphe ou de l'antre d'une tribu d'esprits follets, dans la mesure où toutes ces créatures s'entendent à merveille.

Le dragon-fée parle le draconien et le sylvestre. Il peut communiquer avec tous les animaux. Certains apprennent également le commun, l'elfe ou le gnome.

COMBAT

Le dragon-fée préfère s'occuper de ses ennemis à distance, par le biais de ses pouvoirs magiques qui lui permettent de dérouter et de troubler ses adversaires. Si cette tactique ne suffit pas, il convoque alors un ou plusieurs alliés, ou anime des objets proches, qui combattent pour lui. Il se sert de *charme-monstre*, *enchevêtrement* et *poussière scintillante* pour neutraliser les adversaires dangereux. En cas d'extrême nécessité, le dragon-fée entre à contrecœur dans la mêlée, après quoi seulement il recourra à son souffle pour hébéter ses ennemis.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, *lumières dansantes* et *son imaginaire* (DD 13), à volonté ; *brume de dissimulation*, *charme-monstre* (DD 17), *enchevêtrement* (DD 14), *image accomplie* (DD 16), *invisibilité* (DD 15) et *poussière scintillante* (DD 15), 3 fois/jour ; *animation d'objets*, *brume mentale* (DD 16), *convocation d'alliés naturels IV* et *projection d'image* (DD 20), 1 fois/jour ; *communion avec la nature*, 1 fois/mois. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Le dragon-fée dispose d'un type de souffle produisant un cône de gaz euphorisant de 6 mètres de long. Toute créature comprise dans la zone d'effet du gaz doit réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être hébétée pendant 1d6 rounds.

Compétences. Le dragon-fée bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

DRAGONNEL

Dragon de taille G
Dés de vie : 6d12+6 (45 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (moyenne)
Classe d'armure : 16 (–1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +7/+15
Attaque : morsure (+9 corps à corps, 2d6+4) ; ou griffes (+4 corps à corps, 1d8+2)
Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 2d6+4) et 2 griffes (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : rugissement
Particularités : immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +6
Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 12, Int 6, Sag 12, Cha 10
Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +12, Discrétion +6, Perception auditive +12
Dons : Attaque spéciale renforcée (rugissement), Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : collines tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple, famille (2–5) ou troupeau (5–20)
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 7–12 DV (taille G), 13–18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +3

Les dragonnels sont de puissantes et gracieuses créatures, souvent élevées et formées pour servir de montures aux plus prestigieux paladins et chevaliers. D'un esprit relativement limité pour des dragons, ils n'en sont pas moins d'une loyauté acharnée envers leur maître.

Le dragonnel mesure environ 1,50 mètre au garrot et presque 3 mètres de la truffe à la pointe de la queue. Ses écailles vont du brun-rouge au doré chatoyant. Une paire d'ailes musclées part des épaules, atteignant jusqu'à 9 mètres d'envergure en vol.

À l'état sauvage, les dragonnels élisent domicile dans des cavernes secrètes, loin de toute civilisation. Il arrive parfois qu'un groupe composé d'au mieux quatre familles s'établisse dans la même région, les différents adultes se partageant les responsabilités de la chasse et de la protection.

Les dragonnels parlent le draconien.

COMBAT

Le dragonnel débute la rencontre en rugissant, espérant effrayer ses adversaires potentiels. Une fois dans la mêlée, il se bat courageusement, se servant de ses griffes et de sa morsure pour réduire ses ennemis en lambeaux.

Rugissement (Sur). Une fois par jour, le dragonnel peut pousser un rugissement terrifiant. Tous les ennemis distants de 9 mètres ou moins, capables d'entendre le dragonnel, doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) sous peine d'être secoués pendant 1d6 rounds.

Dragonnel

Illus. de J. Jarvis

Dressage de dragonnel

Bien qu'intelligent, un dragonnel doit être dressé avant de pouvoir porter un cavalier en plein combat. Le dressage n'est possible que si le dragonnel a une attitude amicale envers son dresseur (résultat pouvant être obtenu via un test de Diplomatie). Dresser un dragonnel prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage (DD 30 pour une jeune créature, DD 35 pour un adulte d'au moins trois ans).

Un œuf de dragonnel a une valeur marchande de 5 000 po, un jeune dragonnel valant 4 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 2 500 po pour apprivoiser ou dresser un dragonnel. Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le dragonnel peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation (cf. compétence Équitation, page 77 du *Manuel des Joueurs*).

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 200 kilos, intermédiaire de 200,5 à 400 kilos, et lourde de 400,5 à 600 kilos. Le dragonnel peut au maximum porter une charge légère (telle qu'une créature de taille M en armure) en plein vol.

Dragonnels destriers de paladin

Si le MD l'autorise, un paladin de niveau 9 ou supérieur peut appeler un dragonnel en tant que destrier à la place d'un cheval. Dans le cadre de la détermination des DV supplémentaires, de l'armure naturelle, de l'ajustement de Force, de la valeur d'Intelligence et des pouvoirs spéciaux du destrier, il convient de considérer le paladin comme étant de quatre niveaux de moins.

DRAGON D'OMBRE

Dragon (extraplanaire)
Environnement : souterrains
Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)
Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 13, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 24
Trésor : normal (x3)
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : dragonnet 5–6 DV, très jeune 8–9 DV, jeune 11–12 DV, adolescent 14–15 DV, jeune adulte 17–18 DV, adulte 20–21 DV, âge mûr 23–24 DV, vieux 26–27 DV, très vieux 29–30 DV, vénérable 32–33 DV, dracosire 35–36 DV, grand dracosire 38+ DV
Ajustement de niveau : dragonnet +3, très jeune +3, jeune +3, adolescent +4, autres —

Les dragons d'ombre sont des créatures rusées et retorses liées au plan de l'Ombre.

Leurs écailles transparentes et leur corps sombre leur donnent une apparence vague et indistincte, à tel point que, de loin, ils semblent n'être rien d'autre qu'une sinistre masse de ténèbres.

Dragon d'ombre

COMBAT

Le dragon d'ombre préfère attaquer depuis une cachette en utilisant son aptitude à se fondre dans les ombres. Il utilise diverses illusions pour embrouiller et égarer ses adversaires.

Dès le stade de jeune adulte, les armes naturelles du dragon d'ombre sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Création d'ombres (Sur). Parvenu au stade de grand dracosire, un dragon d'ombre peut, 3 fois par jour, faire apparaître pendant 1 heure une masse d'ombres mouvante de 30 mètres de rayon (effet de création). À l'intérieur, toutes les sources de lumière, naturelles comme magiques, sont neutralisées. De même, tous les personnages et

Dragons d'ombre

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	11	10	13	14	14	15	+4/-4	+6	+4	+5	+6	1 (14)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	13	10	13	16	16	17	+7/+4	+9	+5	+6	+8	1 (16)	—
Jeune	P	10d12+10 (75)	13	10	13	16	16	17	+10/+7	+12	+7	+8	+10	1 (18)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	15	10	15	18	18	19	+13/+15	+15	+8	+10	+12	2 (20)	—
Jeune adulte	M	16d12+32 (136)	17	10	15	18	18	19	+16/+19	+19	+10	+12	+14	2 (22)	22
Adulte	G	19d12+57 (180)	19	10	17	20	20	21	+19/+27	+22	+11	+14	+16	3 (24)	24
Âge mûr	G	22d12+88 (231)	23	10	19	20	20	21	+22/+32	+27	+13	+17	+18	4 (26)	26
Vieux	TG	25d12+125 (287)	27	10	21	24	24	25	+25/+41	+31	+14	+19	+21	5 (29)	29
Très vieux	TG	28d12+140 (322)	29	10	21	26	26	27	+28/+45	+35	+16	+21	+24	5 (32)	32
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	31	10	23	28	28	29	+31/+49	+39	+17	+22	+26	6 (34)	34
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	33	10	25	30	30	31	+34/+57	+41	+19	+26	+29	7 (37)	37
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	35	10	27	32	32	33	+37/+61	+45	+21	+29	+32	8 (39)	39

Pouvoirs des dragons d'ombre

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	24 m, vol 45 m (moyenne)	+0	19 (+2 taille, +7 naturelle)	Immunité à l'absorption d'énergie	—	12
Très jeune	24 m, vol 45 m (moyenne)	+0	21 (+1 taille, +10 naturelle)	Fusion avec les ombres	—	13
Jeune	24 m, vol 45 m (faible)	+0	24 (+1 taille, +13 naturelle)	—	—	15
Adolescent	24 m, vol 45 m (faible)	+0	26 (+16 naturelle)	*Image miroir*	1	17
Jeune adulte	24 m, vol 45 m (faible)	+0	29 (+19 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	3	20
Adulte	24 m, vol 45 m (faible)	+0	31 (–1 taille, +22 naturelle)	*Porte dimensionnelle*	5	22
Âge mûr	24 m, vol 45 m (faible)	+0	34 (–1 taille, +25 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	7	25
Vieux	24 m, vol 45 m (faible)	+0	36 (–2 taille, +28 naturelle)	*Antidétection*	9	27
Très vieux	24 m, vol 45 m (faible)	+0	39 (–2 taille, +31 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	11	28
Vénérable	24 m, vol 45 m (faible)	+0	42 (–2 taille, +34 naturelle)	*Traversée des ombres*	13	30
Dracosire	24 m, vol 45 m (déplorable)	+0	43 (–4 taille, +37 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie)	15	31
Grand dracosire	24 m, vol 45 m (déplorable)	+0	46 (–4 taille, +40 naturelle)	Création d'ombres	17	33

* Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Duperie et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).

toutes les créatures y bénéficient d'un bonus de +4 aux tests de Discrétion et peuvent se cacher même s'ils sont observés directement. Les dragons d'ombre, ainsi que les autres créatures ayant des liens avec le plan de l'Ombre, bénéficient d'un camouflage total à l'intérieur de cette masse d'ombre, mais peuvent s'y déplacer et attaquer normalement. Ces créatures y bénéficient également d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et sont considérées comme étant invisibles (leurs ennemis ne pouvant donc bénéficier de leur bonus de Dextérité à la CA).

Fusion avec les ombres (Sur). Dès la catégorie d'âge très jeune, le dragon d'ombre peut se fondre dans les ombres (sauf en pleine lumière du jour), ce qui le fait bénéficier d'un camouflage total. Les sources lumineuses artificielles, y compris celles dues aux sorts *lumière* et *flamme éternelle*, ne neutralisent pas les effets de ce pouvoir, contrairement à *lumière du jour*.

Pouvoirs magiques. *Antidétection* et *image miroir*, 3 fois/jour ; *porte dimensionnelle*, 2 fois/jour ; *traversée des ombres*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le souffle du dragon d'ombre prend la forme d'un cône d'ombres tourbillonnantes ayant pour effet d'absorber l'énergie. Les créatures présentes dans le cône acquièrent des niveaux négatifs (cf. table *Dragons d'ombre* pour le nombre de points perdus, ainsi que le DD de sauvegarde pour faire disparaître ces niveaux négatifs). Un jet de Réflexes réussi (DD identique) diminue de moitié (arrondir à l'entier inférieur) le nombre de niveaux négatifs subis.

DRAGON PLANAIRE

Outre les nombreuses espèces draconiques originaires du plan Matériel, un certain nombre de dragons provient d'autres dimensions, en particulier des plans Extérieurs. Ces créatures, que l'on regroupe sous l'appellation de dragons planaires, sont issues de plans aussi divers que les Limbes, Achéron, Ysgard ou le plan Éthéré.

Dragon du Chaos

Contrairement à la plupart des dragons véritables, les dragons planaires ne sont pas des lanceurs de sorts naturels. Ainsi, bien qu'ils disposent d'un arsenal de pouvoirs magiques, ils n'ont pas les affinités innées pour la magie profane que l'on retrouve chez leurs cousins du plan Matériel. Le niveau de lanceur de sorts associé aux pouvoirs magiques est égal à la catégorie d'âge du dragon planaire.

Bien qu'elles ne soient pas issues du plan Matériel, ces créatures relèvent bel et bien du type dragon et non du type Extérieur. En revanche, elle affichent le sous-type extraplanaire.

DRAGON DU CHAOS

Dragon (Chaos, extraplanaire)

Environnement : Chaos Tourbillonnant des Limbes

Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 13, âge mûr 15, vieux 16, très vieux 17, vénérable 19, dracosire 20, grand dracosire 22

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique (bon, neutre ou mauvais)

Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +6, autres —

Le dragon du Chaos, incarnation même de l'imprévisibilité, apparaît tel un cyclone de puissance à peine contrôlée.

On ne trouve pas deux dragons du Chaos semblables et certaines personnes vont jusqu'à avancer qu'un même dragon du Chaos change radicalement d'aspect au fil du temps. Bien qu'ils présentent tous quelques traits communs (quatre membres puissants et griffus, de grandes ailes, une queue au bout dentelé et un long cou sinueux surmonté d'une gueule garnie de crocs acérés), chaque dragon du Chaos affiche des marques et des motifs uniques qui le distinguent de ses congénères.

En général, ils cherchent à démonter tout ce qui a attrait aux structures sociales et la civilisation. Ceux qui tendent vers le Bien recourent généralement à des moyens constructifs pour faire changer les choses, mais ceux qui versent dans le Mal se montrent simplement violents et sanguinaires. Pendant une brève période, une secte de githzerais a cru pouvoir conclure un pacte d'alliance avec les dragons du Chaos, espérant se servir d'eux de la même manière que leurs ennemis, les githyankis exploitaient les dragons rouges. Mais l'imprévisibilité intrinsèque des dragons et leur total manque de loyauté firent avorter cet effort, même s'il arrive occasionnellement que ces créatures œuvrent de concert.

Le dragon du Chaos parle le draconien et, soit le céleste (dans le cas des créatures chaotiques bonnes et de certaines chaotiques neutres), soit l'abyssal (pour les dragons chaotiques mauvais et quelques autres, chaotiques neutres).

Dragons du Chaos

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	6d12+12 (51)	11	10	15	12	15	16	+6/+2	+7	+5	+7	+7	2d4 (15)	–
Très jeune	M	9d12+27 (85)	13	10	17	12	15	16	+9/+10	+10	+6	+9	+8	4d4 (17)	–
Jeune	M	12d12+36 (114)	15	10	17	14	17	18	+12/+14	+14	+8	+11	+11	6d4 (19)	–
Adolescent	G	15d12+60 (157)	17	10	19	16	19	20	+15/+22	+17	+9	+13	+13	8d4 (21)	–
Jeune adulte	G	18d12+90 (207)	19	10	21	16	19	20	+18/+26	+21	+11	+16	+15	10d4 (24)	24
Adulte	TG	21d12+105 (241)	21	10	21	18	21	22	+21/+34	+24	+12	+17	+17	12d4 (25)	26
Âge mûr	TG	24d12+144 (300)	23	10	23	18	21	22	+24/+38	+28	+14	+20	+19	14d4 (28)	28
Vieux	TG	27d12+189 (364)	25	10	25	20	23	24	+27/+42	+32	+15	+22	+21	16d4 (30)	30
Très vieux	TG	30d12+240 (435)	27	10	27	20	23	24	+30/+46	+36	+17	+25	+23	18d4 (33)	32
Vénérable	Gig	33d12+297 (511)	29	10	29	22	25	26	+33/+54	+38	+18	+27	+25	20d4 (35)	34
Dracosire	Gig	36d12+360 (594)	31	10	31	24	27	28	+36/+58	+42	+20	+30	+28	22d4 (38)	37
Grand dracosire	Gig	39d12+429 (682)	33	10	33	24	27	28	+39/+62	+46	+21	+32	+29	24d4 (40)	38

Pouvoirs des dragons du Chaos

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne)	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle)	Immunité contre les effets de coercition	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	18 (+8 naturelle)	*Protection contre la Loi*	—
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	21 (+11 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	—
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	23 (–1 taille, +14 naturelle)	*Bouclier entropique, marteau du Chaos*	—
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	26 (–1 taille, +17 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	24
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	28 (–2 taille, +20 naturelle)	*Brume mentale, rejet de la Loi*	26
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	31 (–2 taille, +23 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	28
Vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	34 (–2 taille, +26 naturelle)	*Parole du Chaos*	30
Très vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	37 (–2 taille, +29 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Loi)	32
Vénérable	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	38 (–4 taille, +32 naturelle)	*Double illusoire*	34
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (–4 taille, +35 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Loi)	37
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	44 (–4 taille, +38 naturelle)	*Manteau du Chaos*	38

Combat

Le dragon du Chaos ouvre le combat avec son souffle de *confusion*, cherchant à plonger ses adversaires dans le désarroi le plus total. Contre les adversaires les plus contrariants, il a recours à ses divers pouvoirs magiques.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon du Chaos sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Bouclier entropique, marteau du Chaos* et *protection contre la Loi*, 3 fois/jour ; *brume mentale, double illusoire, manteau du Chaos, parole du Chaos* et *rejet de la Loi*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le dragon du Chaos dispose de deux formes de souffle ; une ligne d'énergie destructive et un cône de gaz de *confusion*. Le type d'énergie du premier souffle est déterminé aléatoirement (d100) à chaque fois qu'il y recourt, selon cette séquence : 01–20 acide, 21–40 froid, 41–60 électricité, 61–80 feu, 81–100 son. Le dragon lui-même ne sait pas quel type d'énergie il va produire avant de souffler. Les créatures prises dans le cône du gaz de *confusion* doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être *confuses* pendant 1d6 rounds + 1 round par catégorie d'âge du dragon.

DRAGON ÉTHÉRÉ

Dragon (extraplanaire)

Environnement : plan Éthéré

Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 7, jeune adulte 9, adulte 10, âge mûr 13, vieux 15, très vieux 16, vénérable 17, dracosire 18, grand dracosire 19

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : dragonnet 5–6 DV, très jeune 8–9 DV, jeune 11–12 DV, adolescent 14–15 DV, jeune adulte 17–18 DV, adulte 20–21 DV, âge mûr 23–24 DV, vieux 26–27 DV, très vieux 29–30 DV, vénérable 32–33 DV, dracosire 35–36 DV, grand dracosire 38+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

Les dragons éthérés passent le plus clair de leur existence à flotter dans le plan Éthéré et à espionner le plan Matériel, en quête de marchandises de valeur.

Leur couleur naturelle est une sorte de brun grisâtre nacré, d'où leur surnom de « dragons de pierre de lune. » Leurs griffes et leurs dents sont effilées et pointues comme des aiguilles.

Les dragons éthérés sont d'un naturel extrêmement curieux et épient souvent ceux qui sont « coincés » dans le plan Matériel. Mais ils sont également cupides et viennent facilement à convoiter les possessions de ceux qu'ils espionnent. C'est alors qu'ils passent brièvement dans le plan Matériel, s'appropriant les objets repérés, avant de repartir dans leur plan d'origine le plus vite possible.

Le dragon éthéré parle le draconien.

Combat

La plupart des dragons éthérés préfèrent la fuite à l'affrontement et s'évadent soit vers le plan éthéré, soit vers le plan Matériel pour éviter les conflits. Si le combat paraît inévitable ou nécessaire, le dragon éthéré se sert de ses pouvoirs pour contrarier les actions de ses adversaires. Les dragons d'âge adulte au supérieur recourent à *ancre dimensionnelle* pour bloquer leurs ennemis dans un plan pendant qu'eux passent dans l'autre.

Dragons éthérés

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	9	10	13	10	13	10	+4/–5	+5	+4	+5	+5	2d6 (13)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	11	10	13	10	13	10	+7/+3	+8	+5	+6	+6	4d6 (14)	—
Jeune	M	10d12+20 (85)	13	10	15	12	15	12	+10/+11	+11	+7	+9	+9	6d6 (17)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	15	10	15	12	15	12	+13/+15	+15	+8	+10	+10	8d6 (18)	—
Jeune adulte	G	16d12+48 (152)	17	10	17	14	17	14	+16/+23	+18	+10	+13	+13	10d6 (21)	20
Adulte	G	19d12+76 (199)	19	10	19	14	17	14	+19/+27	+22	+11	+15	+14	12d6 (23)	21
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	23	10	21	16	19	16	+22/+36	+26	+13	+18	+17	14d6 (26)	24
Vieux	TG	25d12+125 (287)	25	10	21	16	19	16	+25/+40	+30	+14	+19	+18	16d6 (27)	25
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	27	10	23	18	21	18	+28/+44	+34	+16	+22	+21	18d6 (30)	28
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	29	10	23	18	21	18	+31/+48	+38	+17	+23	+22	20d6 (31)	29
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	31	10	25	20	23	20	+34/+56	+40	+19	+26	+25	22d6 (34)	32
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	33	10	27	20	23	20	+37/+60	+44	+20	+28	+26	24d6 (36)	33

Pouvoirs des dragons éthérés

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	18 m, vol 18 m (médiocre)	+0	15 (+2 taille, +3 naturelle)	Immunité contre les cyclones éthérés	—
Très jeune	18 m, vol 18 m (médiocre)	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle)	Vision éthérée	—
Jeune	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	19 (+9 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	—
Adolescent	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	22 (+12 naturelle)	*Clignotement*	—
Jeune adulte	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	24 (–1 taille, +15 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	20
Adulte	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	27 (–1 taille, +18 naturelle)	*Ancre dimensionnelle, forme éthérée*	21
Âge mûr	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	29 (–2 taille, +21 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	24
Vieux	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	32 (–2 taille, +24 naturelle)	*Passage dans l'éther*	25
Très vieux	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	35 (–2 taille, +27 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/fer froid)	28
Vénérable	18 m, vol 12 m (déplorable)	+0	38 (–2 taille, +30 naturelle)	Frappe dans l'éther	29
Dracosire	18 m, vol 9 m (déplorable)	+0	39 (–4 taille, +33 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/fer froid)	32
Grand dracosire	18 m, vol 9 m (déplorable)	+0	42 (–4 taille, +36 naturelle)	Convocation de cyclone éthéré	33

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon éthéré sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Convocation de cyclone éthéré (Sur). Une fois par jour, un grand dracosire éthéré se trouvant dans le plan Éthéré peut convoquer un cyclone éthéré. L'opération lui demande une action complexe et la tempête dure 1 minute. Toutes les créatures (à l'exception des morts-vivants) situées dans un rayon de 36 mètres du dragon se retrouvent affectées selon la règle détaillée dans le Chapitre 5 du *Manuel des Plans*. Si vous n'avez pas accès à cet ouvrage, il vous suffit de considérer que chaque créature se retrouve projetée dans un rayon de 1d10 × 1,5 kilomètres, selon une direction déterminée aléatoirement. Ce pouvoir reste sans effet dans un autre plan.

Frappe dans l'éther (Ext). À partir de la catégorie d'âge vénérable, le dragon éthéré peut frapper les créatures éthérées comme si elles étaient matérielles. Ce pouvoir ne lui permet pas d'atteindre les créatures se trouvant dans le plan Matériel quand lui-même est dans le plan Éthéré.

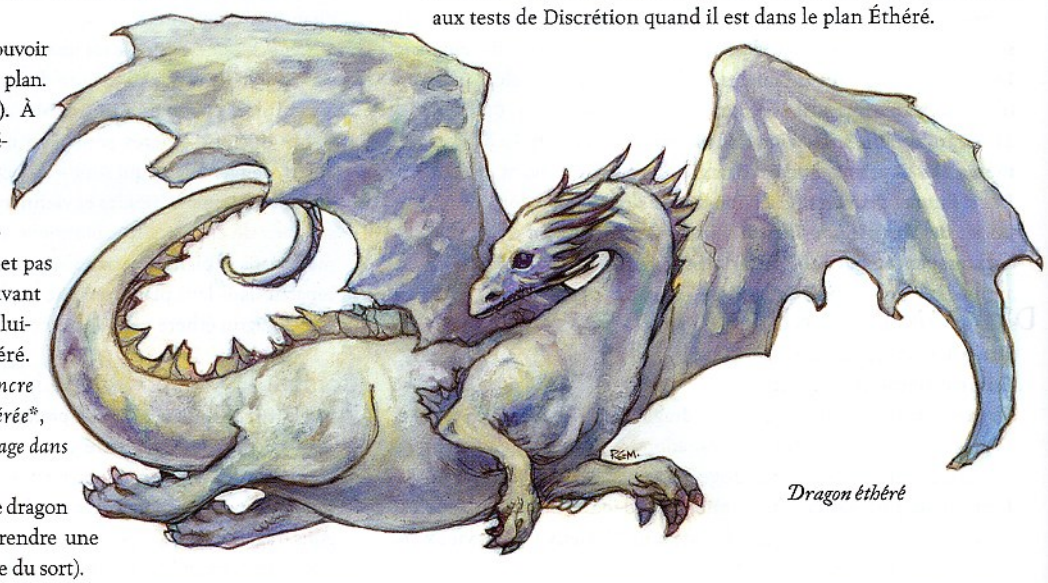
Pouvoirs magiques. *Ancre dimensionnelle* et *forme éthérée**, 3 fois/jour ; *clignotement* et *passage dans l'éther*, 1 fois/jour.

* S'il est dans le plan Éthéré, le dragon peut altérer ce pouvoir pour prendre une forme matérielle (durée normale du sort).

Souffle (Sur). Le souffle du dragon éthéré est un cône de force qui, comme toutes les attaques de force, affecte les créatures éthérées quand le créateur des effets (le dragon) se trouve dans le plan Matériel.

Vision éthérée (Ext). Dès la catégorie d'âge très jeune, un dragon éthéré se trouvant dans le plan Matériel peut voir les créatures éthérées comme si elles étaient visibles. Quand un même dragon se trouve dans le plan Éthéré, il peut voir normalement jusqu'à la portée de sa vision dans le noir (alors qu'une créature normale ne voit pas au-delà de 18 mètres). À noter que la perception aveugle fonctionne normalement dans le plan Éthéré, en dépit de ces limites d'ordre visuel.

Compétences. Le dragon éthéré bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion quand il est dans le plan Éthéré.



Dragon éthéré

DRAGON DE LA GUERRE

Dragon (extraplanaire)

Environnement : Domaines Héroïques d'Ysgard

Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 10, adulte 12, âge mûr 14, vieux 17, très vieux 18, vénérable 19, dracosire 20, grand dracosire 22

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : dragonnet 6–7 DV, très jeune 9–10 DV, jeune 12–13 DV, adolescent 15–16 DV, jeune adulte 18–19 DV, adulte 21–22 DV, âge mûr 24–25 DV, vieux 27–28 DV, très vieux 30–31 DV, vénérable 33–34 DV, dracosire 36–37 DV, grand dracosire 39+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

Le dragon de la guerre est une créature baignée de gloire qui n'exulte que lors des combats les plus chevaleresques. Les plus illustres combattants ont parfois l'honneur de bénéficier d'une telle monture.

Au repos, le dragon de la guerre présente des écailles brunes et plutôt ternes, mais dès qu'il prend les airs, le soleil se reflète sur sa carapace, qui brille alors comme l'or le plus fin.

Dragon de la guerre

DRAGONS DE LA GUERRE

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	5d12+10 (42)	13	10	15	10	11	12	+5/–2	+8	+4	+6	+4	2d6 (14)	—
Très jeune	P	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	12	+8/+6	+11	+6	+8	+6	4d6 (16)	—
Jeune	M	11d12+33 (104)	17	10	17	12	13	14	+11/+14	+14	+7	+10	+8	6d6 (18)	—
Adolescent	M	14d12+42 (133)	19	10	17	12	13	14	+14/+18	+18	+9	+12	+10	8d6 (20)	—
Jeune adulte	G	17d12+68 (178)	21	10	19	14	15	16	+17/+26	+21	+10	+14	+12	10d6 (22)	21
Adulte	G	20d12+100 (230)	25	10	21	14	15	16	+20/+31	+26	+12	+17	+14	12d6 (25)	23
Âge mûr	TG	23d12+138 (287)	29	10	23	16	17	18	+23/+40	+30	+13	+19	+16	14d6 (28)	25
Vieux	TG	26d12+156 (325)	31	10	23	16	17	18	+26/+44	+34	+15	+21	+18	16d6 (29)	27
Très vieux	TG	29d12+203 (391)	33	10	25	18	19	20	+29/+48	+38	+16	+23	+20	18d6 (31)	29
Vénérable	TG	32d12+224 (432)	35	10	25	18	19	20	+32/+52	+42	+18	+25	+22	20d6 (33)	31
Dracosire	Gig	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	22	+35/+60	+44	+19	+27	+24	22d6 (35)	33
Grand dracosire	Gig	38d12+342 (589)	39	10	29	20	21	22	+38/+64	+48	+21	+30	+26	24d6 (38)	35

POUVOIRS DES DRAGONS DE LA GUERRE

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	17 (+2 taille, +5 naturelle)	Immunité contre le son	—
Très jeune	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	19 (+1 taille, +8 naturelle)	*Protection contre le Mal*	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	21 (+11 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (+14 naturelle)	*Aide, protection d'autrui*	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	26 (–1 taille, +17 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	21
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	29 (–1 taille, +20 naturelle)	Inspiration vaillante	24
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	31 (–2 taille, +23 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	26
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	34 (–2 taille, +26 naturelle)	Guérison accélérée (2)	29
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	37 (–2 taille, +29 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Mal)	30
Vénérable	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	40 (–2 taille, +32 naturelle)	Furie martiale	32
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (–4 taille, +35 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Mal)	33
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	44 (–4 taille, +38 naturelle)	*Festin des héros*	35

Le dragon de la guerre est connu pour son optimisme inébranlable qui lui permet de toujours entrevoir l'arc-en-ciel au-delà des nuages. Son entrain se révèle contagieux, si bien qu'il reste en toutes circonstances une source d'inspiration de bravoure et de vaillance pour ses compagnons de bataille.

Dès l'adolescence, le dragon de la guerre peut servir de monture à un cavalier de taille P. Les jeunes adultes peuvent ensuite porter des cavaliers de taille M. Certaines cités et quelques ordres chevaleresques ont conclu des accords de protection et d'assistance mutuelles avec les familles voisines de dragons de la guerre. Ainsi, au fil des générations, les chevaliers d'une ordre donné peuvent compter sur la loyauté d'un descendant de la lignée des dragons, et réciproquement.

Les dragons de la guerre parlent le commun, le draconien et le céleste.

Combat

Le dragon de la guerre est un combattant intrépide, auquel on a instillé dès la naissance le goût de la bataille. Il se sert de ses pouvoirs magiques pour optimiser les prouesses de ses alliés, tout en frappant ses ennemis de terreur par le biais de son souffle, de sa présence terrifiante et de sa furie martiale.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon de la guerre sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Furie martiale (Ext). Dès l'âge vénérable, le dragon de la guerre peut entrer dans une furie martiale 1 fois par jour, ce qui lui confère un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution et un autre de +1 aux jets de Volonté, tout en lui imposant un malus de –2 à la CA. Ces effets persistent pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Constitution du dragon (ajusté) +3, après quoi le dragon perd le bénéfice du pouvoir mais ne ressent aucune forme de fatigue ou autre effet secondaire. Pour le reste, ce pouvoir est identique à l'aptitude de classe de rage du barbare.

Inspiration vaillante (Sur). Dès l'âge adulte, le dragon de la guerre peut, 1 fois par jour, insuffler de la bravoure à ses alliés et à lui-même, ce qui leur confère un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques de charme et de terreur, ainsi qu'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ce pouvoir est par ailleurs identique à l'aptitude de classe de barde du même nom et passe par une déclamation, un chant ou un rugissement du dragon pendant un round entier.

Pouvoirs magiques. *Aide* et *protection contre le Mal*, 3 fois/jour ; *festin des héros* et *protection d'autrui*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le dragon de la guerre dispose de deux formes de souffle ; un cône de son et un cône de gaz terrifiant. Les créatures prises dans le cône de gaz terrifiant doivent réussir un jet de Volonté sous peine de se retrouver secouées pendant 4d6 rounds. Plusieurs applications du souffle ne se cumulent pas, mais si la créature affectée est déjà secouée (par exemple par la présence terrifiante du dragon), elle devient alors effrayée.

Compétences. Représentation est une compétence de classe pour les dragons de la guerre. Leurs types de représentation de prédilection sont la déclamation et le chant.

DRAGON HURLEUR

Dragon (extraplanaire)

Environnement : Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium

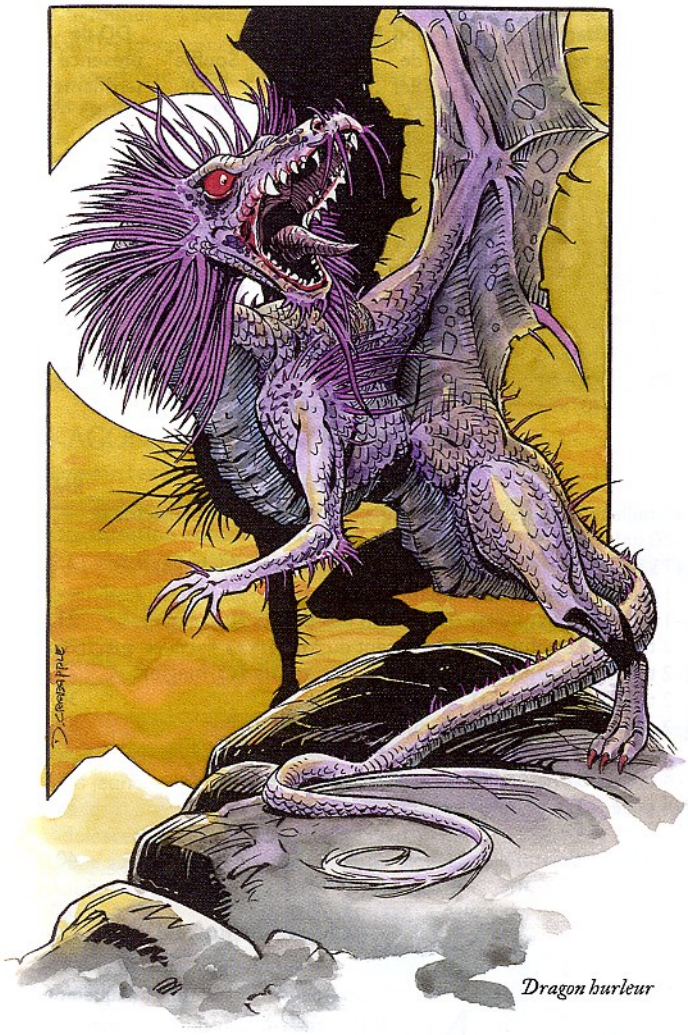
Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)

DRAGONS HURLEURS

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	9d12+18 (76)	17	10	15	14	9	14	+9/+12	+12	+6	+8	+5	2d10 (16)	16
Très jeune	G	12d12+36 (114)	21	10	17	14	9	14	+12/+21	+16	+8	+11	+7	4d10 (19)	18
Jeune	G	15d12+45 (142)	25	10	17	16	11	16	+15/+26	+21	+9	+12	+9	6d10 (20)	20
Adolescent	G	18d12+72 (189)	29	10	19	18	13	18	+18/+31	+26	+11	+15	+12	8d10 (23)	23
Jeune adulte	TG	21d12+105 (241)	31	10	21	18	13	18	+21/+39	+29	+12	+17	+13	10d10 (25)	24
Adulte	TG	24d12+120 (276)	33	10	21	20	15	20	+24/+43	+33	+14	+19	+16	12d10 (27)	27
Âge mûr	TG	27d12+162 (337)	35	10	23	20	15	20	+27/+47	+37	+15	+21	+17	14d10 (29)	28
Vieux	Gig	30d12+210 (405)	39	10	25	22	17	22	+30/+56	+40	+17	+24	+20	16d10 (32)	31
Très vieux	Gig	33d12+264 (478)	41	10	27	24	19	24	+33/+60	+44	+18	+26	+22	18d10 (34)	33
Vénérable	Gig	36d12+324 (558)	43	10	29	26	21	26	+36/+64	+48	+20	+29	+25	20d10 (37)	36
Dracosire	C	39d12+390 (643)	45	10	31	28	23	28	+39/+72	+48	+21	+31	+27	22d10 (39)	38
Grand dracosire	C	42d12+462 (735)	47	10	33	30	25	30	+42/+76	+52	+23	+34	+30	24d10 (42)	41

POUVOIRS DES DRAGONS HURLEURS

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne)	+0	18 (+8 naturelle)	Immunité contre le son	15
Très jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	20 (–1 taille, +11 naturelle)	*Cacophonie, fracassement*	18
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	23 (–1 taille, +14 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	20
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	26 (–1 taille, +17 naturelle)	*Bourrasque, fou rire de Tasha*	22
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	28 (–2 taille, +20 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	24
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	31 (–2 taille, +23 naturelle)	*Confusion, mur de vent*	26
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	34 (–2 taille, +26 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	28
Vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	35 (–4 taille, +29 naturelle)	*Assassin imaginaire, cri*	30
Très vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	38 (–4 taille, +32 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Loi)	32
Vénérable	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (–4 taille, +35 naturelle)	*Aliénation mentale, cyclone*	33
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	40 (–8 taille, +38 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Loi)	35
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	43 (–8 taille, +41 naturelle)	*Ennemi subconscient, symbole d'aliénation mentale*	36



Dragon hurleur

Facteur de puissance : dragonnet 5, très jeune 6, jeune 8, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 14, âge mûr 17, vieux 19, très vieux 20, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 23
Trésor : normal (x3)
Alignement : toujours chaotique mauvais ou chaotique neutre
Évolution possible : dragonnet 10–11 DV, très jeune 13–14 DV, jeune 16–17 DV, adolescent 19–20 DV, jeune adulte 22–23 DV, adulte 25–26 DV, âge mûr 28–29 DV, vieux 31–32 DV, très vieux 34–35 DV, vénérable 37–38 DV, dracosire 40–41 DV, grand dracosire 43+ DV
Ajustement de niveau : dragonnet +3, très jeune +5, autres —

Originaire des Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium, le dragon hurleur est à la fois brillant, machiavélique et à moitié fou.

Son corps est longiligne avec des membres courts et fins et des ailes étroites. Une longue épine forme une sorte de crête à l'arrière de son crâne, et deux rangées symétriques d'épines similaires émergent de ses épaules. Ses écailles bigarrées de pourpre et de noir foncent avec l'âge. Ses yeux jaunes à pupilles réduites sont globuleux et lui donnent un air des plus féroces.

Les dragons hurleurs établissent leur antre dans des cavernes isolées au milieu des tunnels alambiqués de leur plan d'origine. Quand ils se trouvent dans le plan Matériel, ils recherchent le même genre d'habitat, c'est pourquoi on les rencontre généralement dans les profondeurs souterraines. Ils rôdent intensivement dans le domaine qui encadre leur antre, explorant le moindre tunnel et chaque crevasse.

Les dragons hurleurs se nourrissent de tout ce qu'ils attrapent, vivant, mort-vivant ou même artificiel. La sensation de mâcher un morceau encore frémissant leur est particulièrement délicieuse.

Combat

Les dragons hurleurs attaquent avec une férocité primitive, ravageant leurs adversaires de toute leur puissance et de tous leurs pouvoirs. Ils soufflent aussi souvent que possible, sautant d'une forme de souffle à l'autre sans logique apparente.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon hurleur sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Fou rire de Tasha* et *mur de vent*, 3 fois/jour ; *aliénation mentale, assassin imaginaire, bourrasque, cacophonie, confusion, cri, cyclone, ennemi subconscient, fracassement, symbole d'aliénation mentale*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le dragon hurleur dispose de deux formes de souffle ; un cône de hurlements qui inflige des dégâts de son et un cône de lamentations aliénantes. Les créatures prises dans la zone d'effet des lamentations aliénantes doivent réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse par catégorie d'âge du dragon. Dans le plan du Pandémonium, où les vents stridents limitent l'ouïe et la portée des sons, les deux formes de souffle sont réduites à un cône de 3 mètres.

DRAGON DE L'OCÉAN

Dragon (aquatique, extraplanaire)
Environnement : plans supérieurs
Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)
Facteur de puissance : dragonnet 4, très jeune 5, jeune 6, adolescent 9, jeune adulte 12, adulte 13, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 20, dracosire 21, grand dracosire 22
Trésor : normal (x3)
Alignement : toujours neutre bon
Évolution possible : dragonnet 8–9 DV, très jeune 11–12 DV, jeune 14–15 DV, adolescent 17–18 DV, jeune adulte 20–21 DV, adulte 23–24 DV, âge mûr 26–27 DV, vieux 29–30 DV, très vieux 32–33 DV, vénérable 35–36 DV, dracosire 38–39 DV, grand dracosire 41+ DV
Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Le dragon de l'Océan protège les voyageurs qui empruntent l'Océan, fleuve reliant les plans supérieurs, de la même manière que le Styx relie les plans inférieurs. Il garde également jalousement son domaine contre les créatures malfaisantes en tout genre.

Les dragons de l'Océan ressemblent fort à des anguilles ailées, avec des membres courts aux doigts palmés. Bien qu'ils soient capables de voler, la plupart des dragons de l'Océan préfèrent la vie aquatique à celle des airs.

En général, ce dragon établit son antre dans une caverne secrète, soit sur la rive, soit directement au fond de l'onde. La plupart ne passent cependant que peu de temps dans leur antre, étant plutôt occupés à patrouiller leur secteur fluvial, en quête de créatures bienveillantes à aider ou de créatures maléfiques à châtier.

Dragons de l'Océan

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	7d12+14 (59)	15	10	15	14	11	14	+7/+5	+10	+5	+7	+5	2d8 (15)	—
Très jeune	M	10d12+30 (95)	17	10	17	14	11	14	+10/+13	+13	+7	+10	+7	4d8 (18)	—
Jeune	M	13d12+39 (123)	19	10	17	16	13	16	+13/+17	+17	+8	+11	+9	6d8 (19)	—
Adolescent	G	16d12+64 (168)	21	10	19	18	15	18	+16/+25	+20	+10	+14	+12	8d8 (22)	—
Jeune adulte	G	19d12+95 (218)	25	10	21	18	17	18	+19/+30	+25	+11	+16	+14	10d8 (24)	23
Adulte	TG	22d12+132 (275)	29	10	23	20	17	20	+22/+39	+29	+13	+19	+16	12d8 (27)	26
Âge mûr	TG	25d12+150 (312)	31	10	23	20	19	20	+25/+43	+33	+14	+20	+18	14d8 (28)	27
Vieux	TG	28d12+196 (378)	33	10	25	22	19	22	+28/+47	+37	+16	+23	+20	16d8 (31)	30
Très vieux	TG	31d12+217 (418)	35	10	25	24	21	24	+31/+51	+41	+17	+24	+22	18d8 (32)	32
Vénérable	Gig	34d12+272 (493)	39	10	27	26	23	26	+34/+60	+44	+19	+27	+25	20d8 (35)	35
Dracosire	Gig	37d12+370 (610)	41	10	31	28	25	28	+37/+64	+48	+20	+30	+27	22d8 (38)	37
Grand dracosire	C	40d12+440 (700)	45	10	33	30	27	30	+40/+73	+49	+22	+33	+30	24d8 (41)	40

Pouvoirs des dragons de l'Océan

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	18 (+1 taille, +7 naturelle)	Amphibie, immunité contre l'électricité	—
Très jeune	12 m, vol 30 m (médiocre), nage 18 m	+0	20 (+10 naturelle)	*Détection du Mal*	—
Jeune	12 m, vol 30 m (médiocre), nage 18 m	+0	23 (+13 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	—
Adolescent	12 m, vol 30 m (médiocre), nage 18 m	+0	25 (–1 taille, +16 naturelle)	*Contrôle de l'eau*	—
Jeune adulte	12 m, vol 30 m (médiocre), nage 18 m	+0	28 (–1 taille, +19 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	23
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 27 m	+0	30 (–2 taille, +22 naturelle)	Châtiment du Mal	26
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 27 m	+0	33 (–2 taille, +25 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	27
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 27 m	+0	36 (–2 taille, +28 naturelle)	*Châtiment sacré*	30
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 27 m	+0	39 (–2 taille, +31 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Mal)	32
Vénérable	12 m, vol 45 m (déplorable), nage 27 m	+0	40 (–4 taille, +34 naturelle)	*Contrôle des vents, rejet du Mal*	35
Dracosire	12 m, vol 45 m (déplorable), nage 27 m	+0	43 (–4 taille, +37 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Mal)	37
Grand dracosire	12 m, vol 45 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (-8 taille, +40 naturelle)	*Parole sacrée*	40

Le dragon de l'Océan parle le céleste, le draconien et l'aquatique.

Combat

Le dragon de l'Océan aime mettre rapidement un terme à l'affrontement, neutralisant ses adversaires par le biais de son souffle tranquillisant et de ses pouvoirs magiques. Mais il n'a pas peur d'aller se frotter de près aux ennemis les plus coriaces, comptant sur son souffle électrique, son pouvoir de châtiment du Mal et ses attaques au corps à corps redoutables pour vite en venir à bout.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon de l'Océan sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Dragon de l'Océan

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, le dragon de l'Océan peut effectuer une attaque normale infligeant des dégâts supplémentaires égaux à son nombre total de DV contre toute créature d'alignement mauvais.

Pouvoirs magiques. *Détection du Mal*, à volonté ; *châtiment sacré*, *contrôle de l'eau* et *respiration aquatique*, 3 fois/jour ; *contrôle des vents*, *parole sacrée* et *rejet du Mal*, 1 fois/jour.

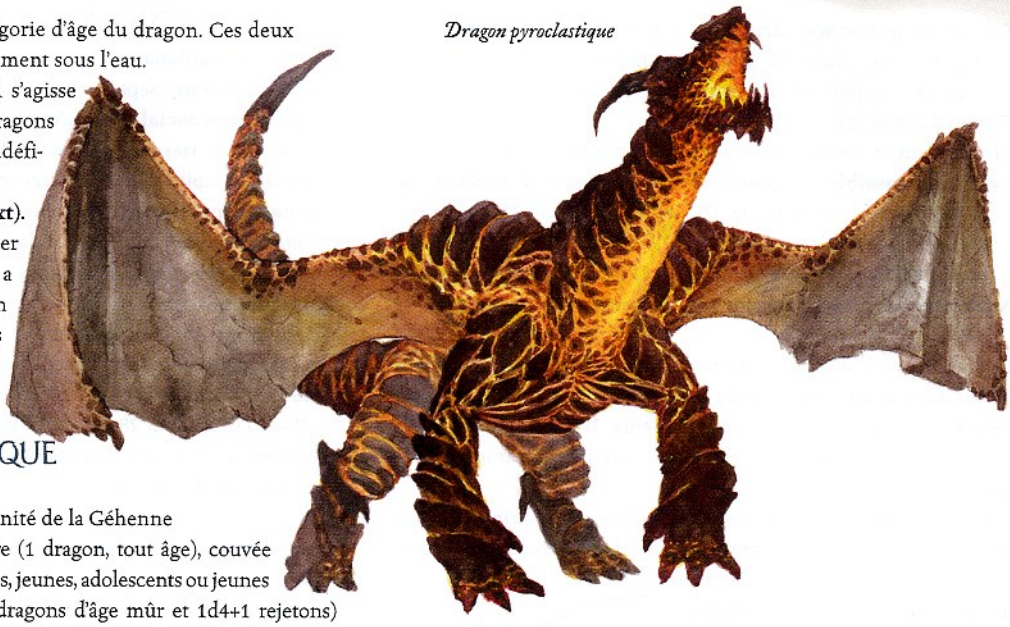
Souffle (Sur). Le dragon de l'Océan dispose de deux formes de souffle ; une ligne d'électricité et un cône de gaz tranquillisant. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté sous peine de se retrouver hébétées pendant

1d6 rounds + 1 round par catégorie d'âge du dragon. Ces deux souffles fonctionnent normalement sous l'eau.

Amphibie (Ext). Bien qu'il s'agisse de créatures aquatiques, les dragons de l'Océan peuvent survivre indéfiniment sur la terre ferme.

Respiration aquatique (Ext). Le dragon de l'Océan peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses pouvoirs magiques et ses autres pouvoirs en restant totalement immergé.

Dragon pyroclastique



DRAGON PYROCLASTIQUE

Dragon (extraplanaire)

Environnement : Morne Éternité de la Géhenne

Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)

DRAGONS PYROCLASTIQUES

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+5	+7	+5	2d6 (15)	13
Très jeune	G	10d12+30 (95)	21	10	17	10	11	10	+10/+19	+14	+7	+10	+7	4d6 (18)	15
Jeune	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+8	+11	+9	6d6 (19)	17
Adolescent	G	16d12+64 (168)	29	10	19	12	13	12	+16/+29	+24	+10	+14	+11	8d6 (22)	19
Jeune adulte	TG	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+11	+16	+13	10d6 (24)	21
Adulte	TG	22d12+110 (253)	33	10	21	14	15	14	+22/+41	+31	+13	+18	+15	12d6 (26)	23
Âge mûr	TG	25d12+150 (312)	33	10	23	16	17	16	+25/+44	+34	+14	+20	+17	14d6 (28)	25
Vieux	Gig	28d12+196 (378)	35	10	25	16	17	16	+28/+52	+36	+16	+23	+19	16d6 (31)	27
Très vieux	Gig	31d12+248 (449)	37	10	27	18	19	18	+31/+56	+40	+17	+25	+21	18d6 (33)	29
Vénérable	Gig	34d12+306 (527)	39	10	29	18	19	18	+34/+60	+44	+19	+28	+23	20d6 (36)	31
Dracosire	Gig	37d12+370 (610)	41	10	31	20	21	20	+37/+64	+48	+20	+30	+25	22d6 (38)	33
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	45	10	31	20	21	20	+40/+73	+49	+22	+32	+27	24d6 (40)	35

POUVOIRS DES DRAGONS PYROCLASTIQUES

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	18 m, vol 30 m (médiocre), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	16 (+6 naturelle)	Immunité contre le feu et le son	14
Très jeune	18 m, vol 30 m (médiocre), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	18 (–1 taille, +9 naturelle)	*Cacophonie, pyrotechnie*	15
Jeune	18 m, vol 30 m (médiocre), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	21 (–1 taille, +12 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	17
Adolescent	18 m, vol 30 m (médiocre), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	24 (–1 taille, +15 naturelle)	*Flammes, fracassement*	20
Jeune adulte	18 m, vol 30 m (médiocre), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	26 (–2 taille, +18 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	22
Adulte	18 m, vol 30 m (médiocre), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	29 (–2 taille, +21 naturelle)	*Cri, mur de feu*	24
Âge mûr	18 m, vol 30 m (médiocre), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	32 (–2 taille, +24 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	26
Vieux	18 m, vol 45 m (déplorable), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	33 (–4 taille, +27 naturelle)	*Mur de pierre, tempête de feu*	28
Très vieux	18 m, vol 45 m (déplorable), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	36 (–4 taille, +30 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Bien)	29
Vénérable	18 m, vol 45 m (déplorable), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	39 (–4 taille, +33 naturelle)	*Mot de pouvoir étourdissant, nuage incendiaire*	31
Dracosire	18 m, vol 45 m (déplorable), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	42 (–4 taille, +36 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Bien)	32
Grand dracosire	18 m, vol 45 m (déplorable), escalade 12 m, creusement 13,50 m	+0	41 (–8 taille, +39 naturelle)	*Nuée de météores*	34

Illus. de J. Jarvis

Facteur de puissance : dragonnet 4, très jeune 5, jeune 6, adolescent 9, jeune adulte 12, adulte 13, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 20, dracosire 21, grand dracosire 22
Trésor : normal (x3)
Alignement : toujours loyal mauvais ou neutre mauvais
Évolution possible : dragonnet 8–9 DV, très jeune 11–12 DV, jeune 14–15 DV, adolescent 17–18 DV, jeune adulte 20–21 DV, adulte 23–24 DV, âge mûr 26–27 DV, vieux 29–30 DV, très vieux 32–33 DV, vénérable 35–36 DV, dracosire 38–39 DV, grand dracosire 41+ DV
Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

Le dragon pyroclastique, créature de furie élémentaire, incarne les forces du Feu, de la Terre et du tonnerre vrombissant qui retournent la lande et façonnent les continents. Il est originaire de la Morne Éternité de la Géhenne, plan infini d'îlots volcaniques et de lave infernale.

La carrure du dragon pyroclastique est aussi solide qu'imposante et musculeuse, ce qui le fait paraître inébranlable. Ses écailles, agencées selon des motifs nuancés de rouge, d'orange, de noir et de gris, confèrent au dragon un aspect d'obsidienne fendue, laissant transparaître la lueur de la lave sous-jacente. Ses larges ailes semblent presque faites de cendres, mais restent tout à fait capables de porter son énorme masse dans les airs, malgré leur apparence fragile.

Le dragon pyroclastique adore se baigner dans le magma et établit généralement son antre dans une caverne de roche volcanique. Quand il s'aventure dans le plan Matériel, il réside invariablement aux abords d'un volcan.

Il apprécie le goût de la viande, mais peut se contenter de ne consommer que des minéraux.

Dragon radieux

Illus. de R. Spencer

Combat

La subtilité du dragon pyroclastique est à l'image d'une éruption volcanique ; il bouillonne et chuinte pendant un temps, mais quand enfin il se déchaîne, sa furie n'a pas d'égale.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon pyroclastique sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Cacophonie* et *flammes*, 3 fois/jour ; *cri*, *fracassement*, *mot de pouvoir étourdissant*, *mur de feu*, *mur de pierre*, *nuage incendiaire*, *nuée de météores*, *pyrotechnie* et *tempête de feu*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le dragon pyroclastique dispose de deux formes de souffle ; un cône de cendres brûlantes accompagnées de déferlantes soniques (infligeant 50 % de dégâts de feu et 50 % de dégâts de son) et une ligne de désintégration. Les créatures prises dans la zone d'effet de la ligne doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas être réduites en cendre (en cas de réussite, elles ne subissent aucun dégât).

DRAGON RADIEUX

Dragon (extraplanaire)
Environnement : Sept Paradis Ascendants de Céleste
Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)
Facteur de puissance : dragonnet 5, très jeune 6, jeune 8, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 14, âge mûr 17, vieux 19, très vieux 20, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 23
Trésor : normal (x3)
Alignement : toujours loyal bon
Évolution possible : dragonnet 10–11 DV, très jeune 13–14 DV, jeune 16–17 DV, adolescent 19–20 DV, jeune adulte 22–23 DV, adulte 25–26 DV, âge mûr 28–29 DV, vieux 31–32 DV, très vieux 34–35 DV, vénérable 37–38 DV, dracosire 40–41 DV, grand dracosire 43+ DV
Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +5, autres —

Le dragon radieux est à la fois merveilleux et terrible, d'une vertu irréprochable et d'un dévouement féroce et total à la destruction du Mal.

Il semble irradier une aura céleste, dont il peut atténuer l'intensité à loisir. Celui qui arrive à soutenir sa majesté du regard peut remarquer que ses écailles immaculées brillent tel l'or en fusion. Son port altier est caractéristique, tout comme sa voix, qui retentit tel le tonnerre céleste.

Les dragons radieux s'établissent de préférence en des sites baignés par le soleil où ils disposent de toutes sortes de gemmes et d'autres objets précieux et brillants, de manière à réfléchir la lumière et produire un merveilleux spectacle de couleurs lumineuses. Ils restent les plus fidèles alliés de ceux qui font preuve de noblesse et de justice, leur apportant soins et secours quand ils en ont besoin. Mais face aux créatures qui soutiennent le Mal ou le Chaos, le dragon radieux se transforme en véritable furie de couleurs et de lumière, détruisant tous ceux qui se dressent sur son passage.

Les dragons radieux parlent le commun, le céleste et le draconien.

Combat

Quand un dragon radieux cherche à résoudre un problème délicat sans provoquer de destruction inutile, il se sert essentiellement de son souffle aveuglant. Contre de véritables ennemis, en revanche, il n'hésite pas à libérer son souffle de force et user de ses pouvoirs magiques, sans montrer la moindre pitié à l'égard de ceux qui ne la méritent pas.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon radieux sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Dissipation des ténèbres (Sur). Dès la catégorie d'âge adolescent, le dragon radieux dissipe automatiquement tous les sorts du registre de l'obscurité dont le niveau est inférieur ou égal à la catégorie d'âge du dragon, dans un rayon de 18 mètres.

Dragons radieux

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	9d12+18 (76)	17	14	15	14	17	16	+9/+12	+12	+8	+8	+9	2d10 (16)	—
Très jeune	G	12d12+36 (114)	21	12	17	14	19	16	+12/+21	+16	+9	+11	+12	4d10 (19)	—
Jeune	G	15d12+45 (142)	25	12	17	16	19	18	+15/+26	+21	+10	+12	+13	6d10 (20)	—
Adolescent	G	18d12+72 (189)	27	12	19	18	21	20	+18/+30	+25	+12	+15	+16	8d10 (23)	—
Jeune adulte	TG	21d12+105 (241)	31	12	21	18	21	20	+21/+39	+29	+13	+17	+17	10d10 (25)	25
Adulte	TG	24d12+120 (276)	33	12	21	20	23	22	+24/+43	+33	+15	+19	+20	12d10 (27)	28
Âge mûr	TG	27d12+162 (337)	35	12	23	20	23	22	+27/+47	+37	+16	+21	+21	14d10 (29)	29
Vieux	Gig	30d12+210 (405)	39	12	25	22	25	24	+30/+56	+40	+18	+24	+24	16d10 (32)	32
Très vieux	Gig	33d12+264 (478)	41	12	27	24	27	26	+33/+60	+44	+19	+26	+26	18d10 (34)	34
Vénérable	Gig	36d12+324 (558)	43	10	29	26	29	28	+36/+64	+48	+20	+29	+29	20d10 (37)	37
Dracosire	C	39d12+390 (643)	47	10	31	28	31	30	+39/+73	+49	+21	+31	+31	22d10 (39)	39
Grand dracosire	C	42d12+462 (735)	49	10	33	30	33	32	+42/+77	+53	+23	+34	+34	24d10 (42)	42

Pouvoirs des dragons radieux

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne)	+2	19 (+5 naturelle, +1 parade, +2 Dex)	Immunité contre les effets de lumière	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+1	20 (–1 taille, +8 naturelle, +2 parade, +1 Dex)	*Lumière du jour*	—
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+1	24 (–1 taille, +11 naturelle, +3 parade, +1 Dex)	Réduction des dégâts (5/magie)	—
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre)	+1	28 (–1 taille, +14 naturelle, +4 parade, +1 Dex)	Dissipation des ténèbres	—
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+1	31 (–2 taille, +17 naturelle, +5 parade, +1 Dex)	Réduction des dégâts (10/magie)	25
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+1	35 (–2 taille, +20 naturelle, +6 parade, +1 Dex)	*Lumière brûlante*	28
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre)	+1	39 (–2 taille, +23 naturelle, +7 parade, +1 Dex)	Réduction des dégâts (15/magie)	29
Vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+1	41 (–4 taille, +26 naturelle, +8 parade, +1 Dex)	Contact guérisseur	32
Très vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+1	45 (–4 taille, +29 naturelle, +9 parade, +1 Dex)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Mal)	34
Vénérable	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	48 (-4 taille, +32 naturelle, +10 parade)	*Explosion de lumière*	37
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	48 (-8 taille, +35 naturelle, +11 parade)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Mal)	39
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	52 (-8 taille, +38 naturelle, +12 parade)	*Sphère prismatique*	42

Pouvoirs magiques. *Lumière du jour*, à volonté ; *lumière brûlante*, 3 fois/jour ; *explosion de lumière* et *sphère prismatique*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le dragon radieux dispose de deux formes de souffle ; une ligne de force et un cône de lumière. Les créatures prises à l'intérieur du cône doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être aveuglées pendant 1d6 rounds + 1 round par catégorie d'âge du dragon. En cas de réussite, les cibles ne sont qu'hébétées. Celles qui sont dépourvues de perception visuelle sont immunisées contre le cône de lumière.

Contact guérisseur (Sur). Dès la catégorie d'âge vieux, le dragon radieux peut produire n'importe lequel des effets suivants : *délivrance de la paralysie, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, régénération, restauration* ou *soins intensifs*. Il peut recourir à ce pouvoir un nombre de fois par jour équivalent à sa catégorie d'âge.

DRAGON DE ROUILLE

Dragon (extraplanaire)

Environnement : Champ de Bataille Infernal d'Achéron

Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 13, âge mûr 15, vieux 16, très vieux 17, vénérable 19, dracosire 20, grand dracosire 22

Dragons de rouille

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+5	+6	+5	2d4 (14)	—
Très jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+6	+8	+6	4d4 (16)	12
Jeune	M	12d12+24 (102)	17	10	15	6	11	6	+12/+15	+15	+8	+10	+8	6d4 (18)	14
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+9	+12	+9	8d4 (20)	16
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	8	11	8	+18/+28	+23	+11	+15	+11	10d4 (23)	18
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	10	11	10	+21/+37	+27	+12	+17	+12	12d4 (25)	20
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+14	+19	+15	14d4 (27)	23
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	12	13	12	+27/+45	+35	+15	+21	+16	16d4 (29)	24
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+53	+39	+17	+23	+19	18d4 (31)	27
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	14	+33/+61	+41	+18	+25	+20	20d4 (33)	28
Dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	14	15	14	+36/+65	+45	+20	+28	+22	22d4 (36)	30
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	10	27	18	19	18	+39/+69	+49	+21	+29	+25	24d4 (37)	33

Pouvoirs des dragons de rouille

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	18 m, vol 30 m (moyenne), creusement 13,50 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle)	Morsure corrosive, résistance au métal	13
Très jeune	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	19 (+9 naturelle)	—	14
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	22 (+12 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	16
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	24 (–1 taille, +15 naturelle)	—	18
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	27 (–1 taille, +18 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	20
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	29 (–2 taille, +21 naturelle)	*Mur de fer*	23
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	32 (–2 taille, +24 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	25
Vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	35 (–2 taille, +27 naturelle)	*Brume acide*	27
Très vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), creusement 13,50 m	+0	38 (–2 taille, +30 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Chaos)	28
Vénérable	18 m, vol 60 m (déplorable), creusement 13,50 m	+0	39 (–4 taille, +33 naturelle)	*Éloignement du métal et de la pierre*	30
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), creusement 13,50 m	+0	42 (–4 taille, +36 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Chaos), écailles corrosives	32
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), creusement 13,50 m	+0	45 (–4 taille, +39 naturelle)	—	34

Trésor : normal (x3)
Alignement : toujours loyal mauvais ou loyal neutre
Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV
Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Le dragon de rouille, créature de métal souillé originaire du Champ de Bataille Infernal d'Achéron, incarne les forces de la putréfaction et de la corruption. Certains experts du plan Matériel avancent qu'il existe une relation entre ce monstre fiélon et l'oxydeur, créature comparativement bien inoffensive, mais le bon sens ne peut que ranger ces hypothèses au rang d'élucubrations démentes.

Le dragon de rouille affiche une grande ressemblance avec les dragons métalliques du plan Matériel, bien que son corps soit recouvert de ternissures, de rouille et de vert-de-gris. Certains d'entre eux se rapprochent de l'aspect des dragons de cuivre, tandis que d'autres passent plus facilement pour des dragons d'argent ou d'airain, mais leurs pouvoirs ne varient pas. Leurs écailles paraissent piquetées et bordées par la corrosion et la membrane de leurs ailes est à la fois très fine et irisée.

Dragon de rouille

En Achéron, leur plan d'origine, les dragons de rouille bénéficient de toute la nourriture dont ils ont besoin, sous la forme d'innombrables cubes de fer flottant dans le vide, de la taille de continents. Quand ils se retrouvent dans le plan Matériel, ils se mettent en quête de filons métalliques dans les galeries souterraines, ce qui en fait les ennemis des mineurs.

Le dragon de rouille se nourrit de métal corrodé, mais il apprécie tout autant la viande fraîche (en particulier celle de vermine), idéale pour se nettoyer le palais entre deux mines de fer.

Combat

Les dragons de rouille ne sont pas les redoutables forces de la nature que constituent les dragons pyroclastiques, ni les déments forcenés que représentent les dragons hurleurs. Ils sont simplement affamés et attaquent méthodiquement sans jamais perdre leur objectif de vue. Si un combat tourne à leur désavantage, ils n'insisteront pas et iront voir ailleurs si la nourriture est plus docile.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon de rouille sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Écailles corrosives (Ext). Tout arme non magique, ou dont le bonus d'altération est inférieur à +5, qui touche un dracosire ou un grand dracosire de rouille se retrouve instantanément corrodée et détruite, sans jet de sauvegarde. Une arme +5 inflige des dégâts normaux, mais doit ensuite réussir un jet de Réflexes (DD de sauvegarde égal à celui du souffle du dragon) pour ne pas tomber en miettes de rouille dans la foulée.

Morsure corrosive (Ext). Quand un dragon de rouille réussit une attaque de morsure contre un adversaire portant une armure métallique, celle-ci rouille, s'effrite et tombe en miettes instantanément. Le dragon peut bien entendu choisir de cibler une arme métallique ou tout autre objet en métal avec son attaque de morsure. La taille de l'objet n'a pas d'importance, une armure complète rouillant aussi vite qu'une dague. Les objets magiques ont droit à un jet de Réflexes assorti d'un DD de sauvegarde égal à celui du souffle du dragon.

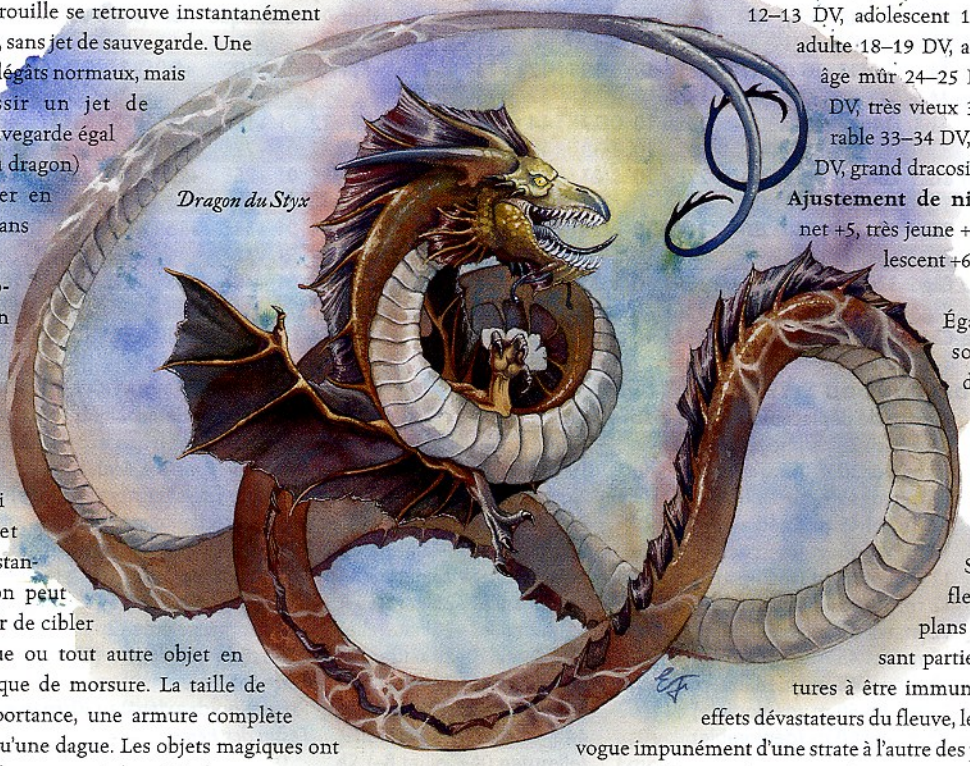
Pouvoirs magiques. *Mur de fer*, 3 fois/jour ; *brume acide* et *éloignement du métal et de la pierre*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le dragon de rouille dispose de deux formes de souffle ; une ligne d'acide et un cône de liquide d'un brun roux qui corrode et détruit instantanément tout métal à son contact. Les objets en métal portés et les métaux magiques ont droit à un jet de Réflexes pour éviter ces effets, mais tous peuvent être affectés par l'attaque, qu'il s'agisse de fer, d'acier, d'argent, d'or ou même de mithral ou d'adamantium.

Résistance au métal (Ext). Le dragon de rouille est résistant aux armes en métal. Ainsi, contre les armes dont la partie qui inflige des dégâts est métallique (toute lame, pointe en métal, pointe de flèche ou tête de masse d'armes), le dragon de rouille bénéficie d'une réduction des dégâts équivalente à celle dont bénéficie un dragon de rouille de deux catégories d'âge de plus contre les autres attaques (indiquée dans la table ci-jointe). Les dracosires et grands dracosires de rouille ont une réduction des dégâts (20/magie) et (10/Chaos) face aux armes de métal qui, pour la plupart, rouillent intégralement à leur contact, avant même d'avoir pu les blesser (cf. écailles corrosives, ci-dessus).

DRAGON DU STYX

Dragon (aquatique, extraplanaire)
Environnement : plans inférieurs
Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)
Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 10, adulte 12, âge mûr 14, vieux 17, très vieux 18, vénérable 19, dracosire 20, grand dracosire 22
Trésor : normal (x3)
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : dragonnet 6–7 DV, très jeune 9–10 DV, jeune 12–13 DV, adolescent 15–16 DV, jeune adulte 18–19 DV, adulte 21–22 DV, âge mûr 24–25 DV, vieux 27–28 DV, très vieux 30–31 DV, vénérable 33–34 DV, dracosire 36–37 DV, grand dracosire 39+ DV
Ajustement de niveau : dragonnet +5, très jeune +5, jeune +5, adolescent +6, autres —


Dragon du Styx

Également connu sous le nom de drake de l'ombre ou de draque-sombre, le dragon du Styx hante les eaux putrides du Styx infini, fleuve reliant les plans inférieurs. Faisant partie des rares créatures à être immunisées contre les effets dévastateurs du fleuve, le dragon du Styx vogue impunément d'une strate à l'autre des plans inférieurs, se repaissant de fiélons et de toute créature qui croise son chemin.

Son corps, long et sinueux, présente de minuscules pattes, proches de nageoires, qui lui sont tout à fait inutiles sur la terre ferme ou au combat. Ses ailes sont trop petites pour le porter dans les airs, mais le propulsent efficacement dans l'eau. Sa queue se divise en deux longues extrémités qui font office de fouets tranchants prêts à lacérer et saisir ses proies. Ses écailles visqueuses vont du brun foncé à la couleur de la rouille, tandis que ses yeux luisent d'un jaune sinistre.

Les dragons du Styx creusent leur antre dans la boue des rives du Styx. Ils rechignent à quitter leur plan d'origine, mais quand l'un d'entre eux est amené de force dans le plan Matériel, il ne se plaît que dans les eaux les plus fétides.

En général, ils se nourrissent de la chair de fiélons, mais aiment tout autant les autres viandes, en particulier les charognes.

Combat

Le dragon du Styx est limité dans ses attaques physiques. Ses deux tranchants caudaux remplacent les attaques de griffes des autres dragons, il ne peut utiliser ses ailes efficacement et ne peut non plus effectuer d'attaque de queue (en plus des tranchants). Les tranchants caudaux, tout comme le balayage de queue, infligent cependant des dégâts correspondant à un dragon d'une catégorie de taille supérieure à la sienne.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon du Styx sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte contre une créature, le dragon du Styx peut resserrer son corps sur sa victime et lui infliger deux fois ses dégâts de tranchant caudal sous forme de dégâts contondants.

***Convocation de monstres* VIII (Mag).** Une fois par jour, un grand dracosire du Styx peut convoquer un calmar géant fiélon, 1d3 pieuvres

Dragons du Styx

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+4	+5	+4	1d6 (13)	—
Très jeune	M	8d12+16 (68)	15	10	15	12	13	12	+8/+10	+10	+6	+8	+7	2d6 (16)	15
Jeune	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+7	+9	+8	3d6 (17)	16
Adolescent	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+9	+12	+11	4d6 (20)	19
Jeune adulte	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+10	+14	+12	5d6 (22)	20
Adulte	TG	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+12	+17	+15	6d6 (25)	23
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	29	10	21	18	19	18	+23/+40	+30	+13	+18	+17	7d6 (26)	25
Vieux	TG	26d12+156 (325)	31	10	23	20	21	20	+26/+44	+34	+15	+21	+20	8d6 (29)	28
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	33	10	23	22	23	22	+29/+48	+38	+16	+22	+22	9d6 (30)	30
Vénérable	Gig	32d12+224 (432)	35	10	25	24	25	24	+32/+56	+40	+18	+25	+25	10d6 (33)	33
Dracosire	Gig	35d12+280 (507)	37	10	27	24	25	24	+35/+60	+44	+19	+27	+26	11d6 (35)	34
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	39	10	27	26	27	26	+38/+64	+48	+21	+29	+29	12d6 (37)	37

Pouvoirs des dragons du Styx

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	17 (+2 taille, +5 naturelle)	Immunité contre le son	—
Très jeune	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	19 (+1 taille, +8 naturelle)	*Protection contre le Mal*	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	21 (+11 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (+14 naturelle)	*Aide, protection d'autrui*	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	26 (–1 taille, +17 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	21
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	29 (–1 taille, +20 naturelle)	Inspiration vaillante	24
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	31 (–2 taille, +23 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	26
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	34 (–2 taille, +26 naturelle)	Guérison accélérée (2)	29
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	37 (–2 taille, +29 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Mal)	30
Vénérable	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	40 (–2 taille, +32 naturelle)	Furie martiale	32
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (–4 taille, +35 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Mal)	33
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	44 (–4 taille, +38 naturelle)	*Festin des héros*	35

géantes fiélons ou tojanidas anciens, ou encore 1d4+1 élémentaires de l'eau de taille G, requins fiélons de taille TG ou crocodiles géants fiélons. Pour le reste, ce pouvoir correspond en tout point au sort *convocation de monstres VIII*. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le dragon du Styx doit réussir une attaque de tranchant caudal sur une créature d'au moins une catégorie de taille de moins que lui. Il peut alors tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction dans le même round.

Maladie (Ext). Toute créature touchée par la morsure ou la queue du dragon du Styx doit réussir un jet de Vigueur (DD de sauvegarde égal à celui de son souffle) sous peine d'être contaminée par le mal rongeant du Styx. Cette maladie se manifeste par la putréfaction de la chair et la chute accélérée des cheveux. Le temps d'incubation est de 1 jour et l'affection inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Charisme par jour. Toute personne contaminée doit réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour vaincre le mal rongeant du Styx (cf. *Maladie*, page 294 du *Guide du Maître*).

Pouvoirs magiques. *Malédiction de l'eau*, à volonté ; *contrôle de l'eau, nappe de brouillard* et *ténèbres profondes*, 3 fois/jour ; *brume mentale, débilité, flétrissure, immobilisation de monstre* et *nuage nauséabond*, 1 fois/jour.

Souffle (Sur). Le dragon du Styx dispose de deux formes de souffle ; une ligne d'acide qui persiste pendant 3 rounds (infligeant 1/2 dégâts lors du deuxième round et 1/4 dégâts au troisième) et un cône de gaz crétinisant. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence par catégorie d'âge du dragon.

Amphibie (Ext). Bien qu'il s'agisse de créatures aquatiques, les dragons du Styx peuvent survivre indéfiniment sur la terre ferme.

Adaptation au Styx (Ext). Le dragon du Styx est immunisé contre les effets préjudiciables du Styx et peut respirer sous l'eau.

DRAGON TARTARÉEN

Dragon (extraplanaire)

Environnement : Profondeurs Tartaréennes de Carcères

Organisation sociale : solitaire (1 dragon, tout âge), couvée (1d4+1, dragonnets, très jeunes, jeunes, adolescents ou jeunes adultes), famille (couple de dragons d'âge mûr et 1d4+1 rejetons)

Facteur de puissance : dragonnet 5, très jeune 6, jeune 8, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 14, âge mûr 17, vieux 19, très vieux 20, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 23

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours neutre mauvais ou chaotique mauvais

Évolution possible : dragonnet 9–10 DV, très jeune 12–13 DV, jeune 15–16 DV, adolescent 18–19 DV, jeune adulte 21–22 DV, adulte 24–25 DV, âge mûr 27–28 DV, vieux 30–31 DV, très vieux 33–34 DV, vénérable 36–37 DV, dracosire 39–40 DV, grand dracosire 42+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

Originaire d'un plan carcéral, le dragon tartaréen est à la fois détenu et geôlier, traquant les prisonniers plus faibles que lui.

Le dragon tartaréen apparaît décharné, avec une peau écailleuse tendue sur une chair desséchée. Ses ailes semblent en lambeaux, mais elles lui confèrent néanmoins un vol rapide et agile. Ses griffes et ses dents sont noires et longues, tandis que ses écailles forment des rayures noires, grises et vert olive. Une lueur verte fantomatique vacille au fond de ses yeux noirs, dominant un rictus narquois permanent.

Les dragons tartaréens vivent dans toutes sortes d'environnements de leur plan de Carcères, des jungles fumantes de Cathrys

Dragons tartaréens

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Attaque de base/ lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+6	+8	+8	2d8 (16)	16
Très jeune	G	11d12+33 (104)	21	10	17	14	15	14	+11/+20	+15	+7	+10	+9	4d8 (18)	17
Jeune	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+9	+12	+12	6d8 (20)	20
Adolescent	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+10	+14	+14	8d8 (22)	22
Jeune adulte	TG	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+12	+17	+16	10d8 (25)	24
Adulte	TG	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+13	+18	+18	12d8 (26)	26
Âge mûr	TG	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+15	+21	+20	14d8 (29)	28
Vieux	Gig	29d12+203 (391)	39	10	25	22	23	22	+29/+55	+39	+16	+23	+22	16d8 (31)	30
Très vieux	Gig	32d12+256 (464)	41	10	27	22	23	22	+32/+59	+43	+18	+26	+24	18d8 (34)	32
Vénérable	Gig	35d12+315 (542)	43	10	29	24	25	24	+35/+63	+47	+19	+28	+26	20d8 (36)	34
Dracosire	C	38d12+380 (627)	45	10	31	26	27	26	+38/+71	+47	+21	+31	+29	22d8 (39)	37
Grand dracosire	C	41d12+451 (717)	47	10	33	26	27	26	+41/+75	+51	+22	+33	+30	24d8 (41)	38

Pouvoirs des dragons tartaréens

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	17 (+7 naturelle)	Force de caractère, liberté de mouvement, résistance à la force	15
Très jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	19 (–1 taille, +10 naturelle)	—	17
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	22 (–1 taille, +13 naturelle)	Réduction des dégâts (5/magie)	19
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	25 (–1 taille, +16 naturelle)	—	21
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	27 (–2 taille, +19 naturelle)	Réduction des dégâts (10/magie)	23
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	30 (–2 taille, +22 naturelle)	*Sphère d'isolement d'Otiluke*	25
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre)	+0	33 (–2 taille, +25 naturelle)	Réduction des dégâts (15/magie)	27
Vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	34 (–4 taille, +28 naturelle)	*Dédale*	29
Très vieux	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	37 (–4 taille, +31 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 5/Bien)	30
Vénérable	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	40 (–4 taille, +34 naturelle)	*Cage de force*	32
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	39 (–8 taille, +37 naturelle)	Réduction des dégâts (20/magie et 10/Bien)	33
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable)	+0	42 (–8 taille, +40 naturelle)	*Emprisonnement*	35

(deuxième niveau) aux cruelles montagnes de Colothys (quatrième niveau). Quand ils arrivent dans le plan Matériel, ils sont également capables de se sentir chez eux dans à peu près n'importe quel milieu, aussi bien à la surface que sous terre, et prennent dans ce cas un malin plaisir à reproduire l'atmosphère pénitentiaire de Carcères.

Leur régime alimentaire habituel est composé de chair de fiélon et d'âmes condamnées. Les autres formes de nourriture sont loin de leur plaire autant, mais ils peuvent se contenter d'à peu près n'importe quoi pour survivre.

Combat

Le dragon tartaréen recourt à ses pouvoirs magiques pour diviser et contrôler ses adversaires et cherche à les affronter un par un quand il en a la possibilité. Il se sert dès le début de son souffle de gaz pour affaiblir ses ennemis, avant d'utiliser son souffle de force pour s'occuper des plus coriaces.

Dès le stade jeune, les armes naturelles du dragon tartaréen sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Liberté de mouvement (Sur). Le dragon tartaréen peut se déplacer et attaquer normalement, en dépit de toute magie visant à entraver les mouvements, comme les sorts *brouillard dense, immobilisation de monstre, lenteur, toile d'araignée* et les effets paralysants.

Pouvoirs magiques. *Cage de force, dédale, emprisonnement* et *sphère d'isolement d'Otiluke*, 1 fois/jour.

Dragon tartaréen

Souffle (Sur). Le dragon tartaréen dispose de deux formes de souffle ; une ligne de force turbulente et un cône de gaz déprimant. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être affectées par l'équivalent de *désespoir foudroyant* et subir un malus de –2 aux jets de sauvegarde, d'attaque et de dégâts d'arme, ainsi qu'aux tests de caractéristique et de compétence, pendant 1 round par catégorie d'âge du dragon.

Force de caractère (Ext). Les dragons tartaréens bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de coercition.

Résistance à la force (Ext). Le dragon tartaréen bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques de force.

DRAGON SQUELETTIQUE

Les dragons squelettiques sont créés par le biais du sort *animation des morts* et fonctionnent en de nombreux points comme des squelettes classiques, mais ils gardent néanmoins au-delà de la mort l'avantage de certains de leurs pouvoirs et qualités draconiques. Malgré la perte de toute forme de conscience, les points lumineux qui rougeoient au fond de ses orbites trahissent l'étincelle de la non-vie qui anime la carcasse du dragon squelettique.

À l'instar des squelettes classiques, les dragons squelettiques ne font rien qui ne leur ait été ordonné. Incapables de parvenir à la moindre conclusion d'eux-mêmes, ils ne peuvent faire preuve d'esprit d'initiative. Ils sont particulièrement recherchés par les nécromanciens qui ont besoin d'un bon gardien. Ils se montrent plus robustes qu'un squelette de la même taille et leurs aptitudes supplémentaires en font alors la terreur des visiteurs indésirables.

On sait que certains puissants dragons lanceurs de sorts ont animé les cadavres de leurs rivaux vaincus pour en faire des dragons squelettiques. Dans le cas de certains dragons particulièrement pervers, cette opération s'applique même sur les défunts de leur propre famille.

EXEMPLE DE DRAGON SQUELETTIQUE

Dans cet exemple, la créature de base est un dragon noir d'âge mûr.

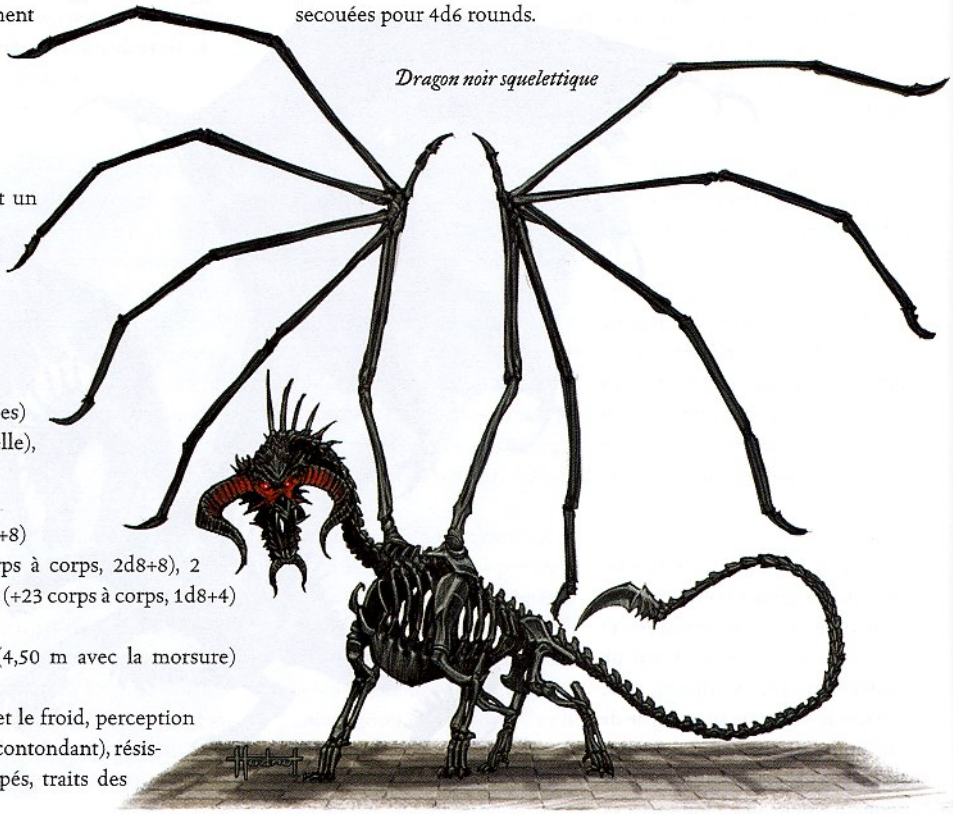
Dragon noir d'âge mûr squelettique
Mort-vivant de taille TG
Dés de vie : 22d12+22 (165 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)
Classe d'armure : 12 (–2 taille, +4 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +22/+38
Attaque : morsure (+28 corps à corps, 2d8+8)
Attaque à outrance : morsure (+28 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+23 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+23 corps à corps, 1d8+4) et queue (+23 corps à corps, 2d6+12)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure)
Attaques spéciales : présence terrifiante
Particularités : immunité contre l'acide et le froid, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à la magie (21), sens surdéveloppés, traits des morts-vivants
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +13, Vol +13
Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 14
Compétences : —
Dons : Science de l'initiative
Environnement : montagnes chaudes
Organisation sociale : quelconque
Facteur de puissance : 7
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 23–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Le dragon squelettique noir « incarne » dans la non-vie une nouvelle dimension de l'horreur. Les prêtres et adeptes hommes-lézards animent souvent de telles créatures pour protéger leur tribu.

COMBAT

Le dragon squelettique noir n'a rien gardé des tactiques et de la finesse de son vivant. Il se contente d'attaquer quand son maître le lui ordonne, sa perception aveugle et ses sens surdéveloppés faisant de lui un excellent gardien.

Présence terrifiante (Ext). Ce dragon squelettique noir peut ébranler ses adversaires dans un rayon de 63 mètres par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon squelettique attaque, charge ou survole les créatures. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 23) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence terrifiante de ce dragon pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds.



Dragon noir squelettique

Sens surdéveloppés (Ext). Le dragon squelettique voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne), et deux fois plus loin en cas de luminosité normale.

CRÉATION D'UN DRAGON SQUELETTIQUE

L'archétype acquis « squelettique » peut être ajouté à n'importe quel dragon (appelé ci-après la « créature de base » ou « dragon de base »).

Le dragon squelettique conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille ne change pas.

Dés de vie. Les dés de vie du dragon de base restent les mêmes, mais il perd le bonus de Constitution associé à ses points de vie (cf. *Caractéristiques*, plus loin). En contrepartie, le dragon squelettique gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à son nombre de DV.

Vitesse de déplacement. La créature conserve sa vitesse de déplacement au sol, mais perd ses vitesses de déplacement en vol et à la nage. Si la créature de base dispose d'une vitesse de déplacement en creusement (ou en escalade), le dragon squelettique la conserve.

Classe d'armure. Remplacez le bonus d'armure naturelle de la créature de base par le suivant (dépendant de la taille) :

Taille	Armure naturelle
Jusqu'à très petite (TP)	+0
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	+2
Grande (G)	+3
Très grande (TG)	+4
Gigantesque (Gig)	+6
Colossale (C)	+10

Attaques. Comme la créature de base, si ce n'est que le dragon squelettique ne peut effectuer d'attaques d'écrasement.

Attaques spéciales. Le dragon squelettique perd toutes les attaques spéciales surnaturelles et magiques de la créature de base. Il conserve en revanche toutes les attaques spéciales extraordinaires (comme la présence terrifiante ou l'étreinte).

Particularités. Le dragon squelettique perd toutes les particularités surnaturelles et magiques de la créature de base. Il conserve en revanche toutes les particularités extraordinaires (comme les immunités ou la perception aveugle). Il perd également tous les sous-types de la créature de base. Cependant, si le dragon de base disposait d'immunités héritées de sous-types (comme l'immunité contre le feu pour le sous-type feu), le dragon squelettique les conserve bien qu'il ait perdu ces sous-types. Il acquiert en outre les particularités détaillées ci-dessous.

Immunité contre le froid (Ext). Les dragons squelettiques ne sont pas affectés par le froid.

Réduction des dégâts (Ext). Les dragons squelettiques bénéficient d'une réduction des dégâts (5/contondant).

Traits des morts-vivants. Le dragon squelettique est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Il est également immunisé contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Vision dans le noir jusqu'à 18 mètres (à moins que celle de la créature de base n'ait une meilleure portée).

Jets de sauvegarde. En tant que morts-vivants, les dragons squelettiques sont immunisés contre tout ce qui autorise un jet de Vigueur, sauf quand cela affecte les objets.

Caractéristiques. Le dragon squelettique conserve les valeurs de Force, de Dextérité et de Charisme de la créature de base. Étant mort-vivant, il n'a pas de valeur de Constitution. Il est également dépourvu de valeur d'Intelligence et sa valeur de Sagesse passe à 10.

Compétences. Le dragon squelettique perd tous les degrés de maîtrise et tous les bonus raciaux aux compétences de la créature de base.

Dons. Le dragon squelettique perd tous les dons de la créature de base et acquiert Science de l'initiative.

Environnement. Quelconque.

Organisation sociale. Quelconque.

Facteur de puissance. Moitié du FP de la créature de base (minimum 1).

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre.

Évolution possible. Jusqu'à +2 DV.

Ajustement de niveau. —.

DRAGON VAMPIRIQUE

Le dragon vampirique est lié à son trésor à tout jamais, un peu comme un vampire classique reste dépendant de son cercueil. Il conserve une apparence très proche de celle de son vivant, bien que ses yeux luisent de l'éclat sauvage des prédateurs. Il ne rêve que de mort et de vice et fait en sorte que les rumeurs de son trésor légendaire attirent des aventuriers mal avisés, dont il saura tirer des vampiriens.

Heureusement, ce type de mort-vivant draconique reste extrêmement rare. Sa création est le plus souvent due à une accumulation d'effets absorbant l'énergie ou à une conjoncture unique de flux d'énergie négative.

À l'instar des vampires classiques, les dragons vampiriques n'ont pas d'ombre, pas plus que leur image ne se reflète dans un miroir. Ils parlent les langues qu'ils pratiquaient de leur vivant.

EXEMPLE DE DRAGON VAMPIRIQUE

Dans cet exemple, la créature de base est un dragon rouge d'âge mûr.

Dragon rouge d'âge mûr vampirique
Mort-vivant de taille TG
Dés de vie : 25d12+100 (262 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 45 m (médiocre)
Classe d'armure : 37 (–2 taille, +3 Dex, +26 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 34
Attaque de base/lutte : +25/+46
Attaque : morsure (+36 corps à corps, 2d8+13)
Attaque à outrance : morsure (+36 corps à corps, 2d8+13), 2 griffes (+31 corps à corps, 2d6+6), 2 ailes (+31 corps à corps, 1d8+6) et queue (+31 corps à corps, 2d6+19)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure)
Attaques spéciales : absorption d'énergie, absorption de sang, charme, création de rejetons, domination, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle

Particularités : faiblesses de dragon vampirique, guérison accélérée (5), immunité contre le feu, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à l'électricité (20), résistance au froid (20), résistance à la magie (23), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), sens surdéveloppés, traits des morts-vivants, vision dans le noir (36 m)

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +14, Vol +16

Caractéristiques : For 37, Dex 16, Con —, Int 20, Sag 21, Cha 22

Compétences : Art de la magie +30, Bluff +19, Concentration +24, Connaissances (géographie) +16, Connaissances (histoire) +16, Connaissances (mystères) +22, Connaissances (nature) +13, Connaissances (plans) +13, Connaissances (religion) +16, Déplacement silencieux +11, Détection +35, Diplomatie +24, Discrétion +3, Estimation +30, Fouille +38, Intimidation +32, Perception auditive +40, Psychologie +23, Saut +38

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Capture avancée, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de la capture, Science de l'initiative, Souffle rapide, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire ou escorté (1 plus 2–5 vampiriens)

Facteur de puissance : 20

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 26–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Dragon rouge vampirique

Ce dragon rouge vampirique se cache dans une caverne sombre des profondeurs de la terre, où il garde le trésor qui lui permet d'exister, en attendant de nouvelles victimes à ajouter à son macabre tableau de chasse.

Combat

Ce dragon vampirique lance *profanation* sur son antre chaque jour, ce qui lui confère des bonus au combat, ainsi qu'à ses sbires vampiriens, le cas échéant. Dès qu'il perçoit la présence d'intrus, il les écoute attentivement à distance pour en apprendre davantage sur leur compte, quitte à envoyer quelques vampiriens pour les accueillir s'il en a sous la main. S'il a la possibilité d'user de sa voix ensorceleuse, il n'hésitera pas. Une fois dans le feu de l'action, il préfère s'en prendre à des adversaires esseulés et a alors recours à une Attaque en vol pour en capturer un et l'emmener dans un endroit sûr où pratiquer tranquillement l'absorption de sang.

Que ce soit pour le jet de Volonté contre le charme, la domination ou la présence terrifiante du dragon vampirique, ou encore pour le jet de Vigueur visant à regagner les niveaux perdus face à son absorption d'énergie, le DD de sauvegarde s'élève à 28.

Les armes naturelles de ce dragon rouge vampirique sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 7 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 mètres ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 2d8+13 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, décharge électrique, projectile magique, protection contre le Bien* ; 2e — *cacophonie, grâce féline, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, nuage nauséabond, protection contre les énergies destructives* ; 4e — *bouclier de feu, invisibilité suprême.*

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 14d10 de feu, jet de Réflexes (DD 28), 1/2 dégâts.

Sens surdéveloppés (Ext). Ce dragon vampirique voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité, et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

CRÉATION D'UN DRAGON VAMPIRIQUE

L'archétype acquis « vampirique » peut être ajouté à n'importe quel dragon d'âge adulte ou supérieur (appelée ci-après « créature de base » ou « dragon de base »). Il conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant et tous les sous-types de la créature de base sont perdus. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille ne change pas.

Dés de vie. Les dés de vie du dragon de base restent les mêmes, mais il perd le bonus de Constitution associé à ses points de vie (cf. *Caractéristiques*, plus loin). En contrepartie, le dragon vampirique gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal au quadruple de son nombre de DV.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +2.

Attaques. Le dragon vampirique conserve toutes les attaques de la créature de base. À l'inverse des vampires classiques, il n'acquiert pas d'attaque de coup.

Attaques spéciales. Le dragon vampirique conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD assorti aux jets de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV du dragon vampirique + son modificateur de Charisme.

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant touché par l'attaque de griffes d'un dragon vampirique acquiert 1 niveau négatif.

Absorption de sang (*Ext*). Le dragon vampirique peut sucer le sang d'une créature vivante d'une catégorie de taille strictement inférieure à la sienne. S'il réussit à immobiliser l'adversaire avec lequel il lutte, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution chaque round où sa victime reste immobilisée.

Charme (*Sur*). La voix du dragon vampirique peut ensorceler les auditeurs. Pour cela, il recourt à une action complexe à l'issue de laquelle toutes les créatures capables de l'entendre, et situées dans un rayon de 9 mètres par catégorie d'âge du dragon de base, doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être charmées (équivalent du sort *charme-monstre*). Le charme est immédiatement rompu pour une créature donnée si le dragon vampirique active sa présence terrifiante à portée d'elle ou l'attaque d'une quelconque manière. Le dragon vampirique n'a pas besoin de voir ses cibles pour user de ce pouvoir.

Création de rejetons (*Sur*). Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'un dragon vampirique revient à la vie sous forme de vampirien (cf. page 253 du *Manuel des Monstres*) 1d4 jours après sa mort.

Si le dragon vampirique fait tomber la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien si elle a 4 DV ou moins, ou sous forme de vampire si elle a 5 DV ou plus. Dans tous les cas, le vampirien ou le vampire nouvellement créé reste l'esclave de son créateur jusqu'à la destruction de ce dernier.

Les dragons d'âge adulte ou plus vieux que tue un dragon vampirique par le biais de son absorption de sang se relèvent sous forme de dragons vampiriques eux-mêmes, sous le contrôle du premier, comme indiqué plus haut. Dans le cas des dragons plus jeunes (jeunes adultes et en dessous), la mort par absorption de sang ou absorption d'énergie les transforme plutôt en dragons zombifiés (cf. ci-après).

Domination (*Sur*). Le dragon vampirique peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le dragon vampirique doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* jeté par un lanceur de sorts de niveau 18. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres plus 3 mètres par catégorie d'âge de la créature de base.

Particularités. Le dragon vampirique conserve toutes les particularités de la créature de base (à l'exception des sous-types) et acquiert les suivantes. Si la créature de base disposait d'immunités héritées de sous-types (comme l'immunité au feu pour le sous-type feu), le dragon les conserve bien qu'il ait perdu ces sous-types.

Guérison accélérée (*Ext*). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le dragon vampirique soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son *état gazeux* (vitesse de déplacement en vol de 12 mètres, identique au sort pour le reste) et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son trésor dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais (au cours de ce laps de temps, il peut parcourir un maximum de 27 kilomètres). Une fois sur son trésor, il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 points de vie par round). Pour raisons évidentes, le dragon vampirique fait bien attention à placer son trésor bien à l'abri des aventuriers et des éventuels cambrioleurs.

Résistance au renvoi des morts-vivants (*Ext*). Le dragon vampirique bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants (cf. page 315 du *Manuel des Monstres*).

Résistances (*Ext*). Il possède une résistance de 20 points à l'électricité et au froid.

Traits des morts-vivants. Le dragon vampirique est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Il est également immunisé contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs Il ne peut être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Vision dans le noir jusqu'à 18 mètres (à moins que celle de la créature de base n'ait une meilleure portée).

Faiblesses du dragon vampirique. Les dragons vampiriques présentent la même vulnérabilité aux rayons du soleil que le vampire classique. Tout dragon vampirique directement exposé aux rayons du soleil est instantanément ralenti : il n'a plus droit qu'à une action de mouvement ou d'attaque par round. Il peut survivre à cette exposition pendant un nombre de rounds consécutifs égal à sa catégorie d'âge, après quoi il est totalement anéanti. Planter un pieu dans le cœur d'un dragon vampirique le tue également, comme c'est le cas des vampires classiques. Le pieux nécessaire doit néanmoins être de la taille d'une lance pour les plus grands d'entre eux.

En revanche, contrairement aux vampires classiques, les dragons vampiriques ne craignent pas l'immersion dans l'eau ou la traversée à gué d'un cours d'eau, pas plus qu'ils ne sont repoussés par l'ail ou les miroirs (ils évitent cependant soigneusement d'en inclure dans leur magot). Ils ne peuvent pénétrer dans une demeure sans y avoir été invités, mais ils se contentent bien souvent d'en détruire les murs avant de fouiller les décombres.

Jets de sauvegarde. En tant que morts-vivants, les dragons vampiriques sont immunisés contre tout ce qui autorise un jet de Vigueur, sauf quand cela affecte les objets.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Dex +6, Int +2, Sag +2, Cha +4. Étant mort-vivant, il n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Le dragon vampirique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie.

Dons. Le dragon vampirique acquiert automatiquement les dons suivants, du moins si la créature de base ne les a pas déjà (et si elle remplit les conditions préalables) : Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance,

Organisation sociale. Solitaire ou escorté (1 plus 2–5 vampiriens).

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Normal (x3).

Alignement. Toujours chaotique mauvais.

Évolution possible. Jusqu'à +2 DV.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +5.

DRAGON ZOMBIFIÉ

Le dragon zombifié est soit le résultat d'un sort d'*animation des morts*, soit l'œuvre d'un dragon vampirique (voir ci-dessus). Il se comporte en bien des points comme un zombi classique, mais conserve dans la non-vie certains des pouvoirs du dragon dont il est issu.

Le dragon zombifié dégage l'odeur horrible de la mort et sa cuirasse d'écailles autrefois magnifique est désormais percée de trous béants truffés de vers. En raison de son absence d'intelligence, il ne

peut obéir qu'aux instructions simplistes, comme par exemple : « Tue tout intrus que tu vois ».

Les dragons zombifiés font souvent office de sentinelles ou de gardiens. Bien qu'ils soient incapables d'appeler à l'aide, le vacarme du combat suffit à sonner l'alerte pour leur maître. Les dragons lanceurs de sorts capables de créer de telles créatures peuvent se servir des cadavres de leurs rivaux ou, s'il s'agit de nécromanciens particulièrement malsains, des dépouilles des défunts de leur propre famille.

CRÉATION D'UN DRAGON ZOMBIFIÉ

L'archétype hérité « zombifié » peut être ajouté à n'importe quel dragon d'âge adulte ou supérieur (appelée ci-après « créature de base » ou « dragon de base »). Il conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant et tous les sous-types de la créature de base sont perdus. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille ne change pas.

Dés de vie. Les dés de vie du dragon de base restent les mêmes, mais il perd le bonus de Constitution associé à ses points de vie (cf. *Caractéristiques*, plus loin). En contrepartie, le dragon zombifié gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal au double de son nombre de DV.

Vitesse de déplacement. La manœuvrabilité en vol est réduite d'un rang (minimum déplorable).

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle de la créature de base est réduit de moitié (arrondi à l'entier inférieur).

Attaques spéciales. Le dragon zombifié conserve toutes les attaques spéciales extraordinaires de la créature de base (telles que l'étreinte), à l'exception de celle dont le DD de sauvegarde associé dépend du Charisme de la créature (comme la présence terrifiante). Il perd le bénéfice de toutes les attaques spéciales surnaturelles et magiques du dragon de base, sauf le souffle, qui est modifié comme indiqué ci-dessous.

Souffle (*Sur*). Le dragon zombifié conserve le souffle du dragon de base, le cas échéant, mais les dégâts infligés sont réduits de moitié. Les formes de souffle qui ne causent pas de dégâts physiques (comme le souffle de *sommeil* du dragon d'airain) restent inchangées. Le DD de sauvegarde associé au souffle est égal à 10 + 1/2 DV du dragon zombifié + son modificateur de Cha.

Particularités. Le dragon zombifié perd toutes les particularités surnaturelles et magiques du dragon de base. Il conserve en revanche toutes ses particularités exceptionnelles (comme les immunités ou la perception aveugle). Il perd également tous les sous-types de la créature de base. Cependant, si la créature de base disposait d'immunités héritées de sous-types (comme l'immunité au feu pour le sous-type feu), le dragon zombifié les conserve bien qu'il ait perdu ces sous-types. Il acquiert en outre les particularités détaillées ci-dessous.

Dragon blanc zombifié

Illus. de S. Tappin

Réduction des dégâts (*Ext*). Les dragons zombifiés bénéficient d'une réduction des dégâts (5/tranchant).

Limité à une seule action (*Ext*). Comme les zombis, les dragons zombifiés ont de mauvais réflexes et ne peuvent exécuter qu'une action de mouvement ou d'attaque par round.

Traits des morts-vivants. Le dragon zombifié est immunisé contre les effets mentaux, le poison, les effets de *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Il est également immunisé contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Vision dans le noir jusqu'à 18 mètres (à moins que celle de la créature de base n'ait une meilleure portée).

Jets de sauvegarde. En tant que morts-vivants, les dragons zombifiés sont immunisés contre tout ce qui autorise un jet de Vigueur, sauf quand cela affecte les objets.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +0, Dex –2, Cha –6. Étant mort-vivant, il n'a pas de valeur de Constitution. Il est également dépourvu de valeur d'Intelligence et sa valeur de Sagesse passe à 10 (quelle que soit la Sagesse du dragon de base).

Compétences. Le dragon zombifié perd tous les degrés de maîtrise et tous les bonus raciaux aux compétences de la créature de base.

Dons. Le dragon zombifié perd tous les dons de la créature de base et acquiert Robustesse.

Environnement. Quelconque.

Organisation sociale. Quelconque.

Facteur de puissance. Moitié du FP de la créature de base + 1 (minimum 2).

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre.

Évolution possible. Jusqu'à +2 DV.

Ajustement de niveau. —.

EXEMPLE DE DRAGON ZOMBIFIÉ

Dans cet exemple, la créature de base est un jeune dragon blanc adulte.

Jeune dragon blanc adulte zombifié
Mort-vivant de taille G
Dés de vie : 15d12+33 (130 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), creusement 9 m, nage 18 m, vol 9 m (déplorable)
Classe d'armure : 15 (–1 taille, –1 Dex, +7 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +15/+23
Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+2) et 2 ailes (+13 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure)

Attaques spéciales : souffle
Particularités : immunité contre le froid, limité à une action, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/tranchant), résistance à la magie (16), sens surdéveloppés, traits des morts-vivants, vision dans le noir (36 m)
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques : For 19, Dex 8, Con —, Int —, Sag 11, Cha 2
Compétences : Natation +4
Dons : Robustesse
Environnement : montagnes froides
Organisation sociale : quelconque
Facteur de puissance : 5
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 16–17 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Drake des Abysses

On trouve en général le dragon blanc zombifié comme gardien de l'antre de prêtres ou d'adeptes géants du givre. La fraîcheur du climat a l'avantage de ralentir la putréfaction, ce qui donne à ce dragon zombifié un aspect moins délabré que les autres.

Combat

Le dragon blanc zombifié n'a rien gardé de son instinct de féroce prédateur. Il ne fait désormais qu'obéir à la lettre aux instructions sommaires de son maître. Sa perception aveugle et ses sens surdéveloppés en font une excellente bête de garde et son pouvoir de marche sur la glace lui permet de se percher sur des éperons quasiment inaccessibles.

Souffle (Sur). Cône de 12 mètres de long ; 2d6 froid ; jet de Réflexes (DD 13), 1/2 dégâts.

Marche sur la glace (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *pattes d'araignée*, mais uniquement sur la glace ou les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

Sens surdéveloppés (Ext). Ce dragon zombifié voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité, et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

Compétences. Le dragon blanc zombifié bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

DRAKE DES ABYSSES

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Feu, Mal) de taille TG
Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 45 m (médiocre)
Classe d'armure : 21 (–2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +10/+18
Attaque : dard (+19 corps à corps, 1d6+9 plus venin)
Attaque à outrance : dard (+19 corps à corps, 1d6+9 plus venin) et morsure (+14 corps à corps, 2d6+4) ; ou 2 griffes (+19 corps à corps, 2d4+9)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : éventration, présence terrifiante, souffle, venin
Particularités : immunités contre le feu, la paralysie et les effets de sommeil magique, odorat, résistance à l'acide (20), résistance à l'électricité (20), résistance au froid (20), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +9
Caractéristiques : For 29, Dex 12, Con 20, Int 6, Sag 15, Cha 15
Compétences : Bluff +15, Déplacement silencieux +14, Détection +17, Diplomatie +5, Discrétion +12, Fouille +11, Intimidation +5, Perception auditive +17
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Piqué en puissance, Vigilance
Environnement : Strates Infinies des Abysses
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 11–20 DV (taille TG), 21–30 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : +5

Le drake des Abysses est le résultat abject d'un ancien programme de reproduction croisée combinant les caractéristiques les plus viles des démons, des wivernes et des dragons rouges. Ces drakes furent au départ conçus pour servir de montures aux puissants princes démons, mais ils se révélèrent bien trop peu dociles pour ce rôle. Ils rôdent désormais dans les profondeurs sauvages des Abysses, traquant les visiteurs égarés, mais aussi les démons.

Les drakes des Abysses ressemblent fort à leurs ancêtres wivernes, si ce n'est que leur peau écailleuse et cramoisie trahit leur héritage fiélon. Leurs ailes de chauve-souris sont puissantes, leur cou est de nature reptilienne et leurs griffes s'avèrent aussi affûtées que des lames de rasoirs.

Le drake des Abysses parle le commun et l'abyssal.

Combat

Le drake des Abysses a gardé la nature agressive de son ancêtre wiverne. Il fond sur ses proies en piqué tout juste contrôlé, bombarde ses adversaires de son souffle et les disperse par sa présence terrifiante, avant de cueillir les survivants esseulés.

Quand il recourt au don Attaque en vol, le drake peut attaquer avec sa morsure, son dard ou ses deux griffes. Ses pattes n'étant pas assez habiles pour agripper ses adversaires, il se contente de les taillader.

Illus. de S. Tappin

Les armes naturelles du drake des Abysses, ainsi que toutes celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Éventration (Ext). Si le drake des Abysses réussit deux attaques de griffes contre un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, infligeant automatiquement 4d4+13 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Présence terrifiante (Ext). Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le drake attaque, charge ou survole des créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 36 mètres peuvent être affectées si elles ont moins de DV que le monstre. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 17) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence terrifiante de ce drake des Abysses pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des drakes des Abysses, ce qui est aussi le cas de ces derniers.

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long tous les 1d4 rounds ; 10d6 spécial ; jet de Réflexes (DD 20), 1/2 dégâts. À l'instar du sort *colonne de feu*, la moitié seulement des dégâts sont occasionnés par le feu, le reste relavant de dégâts impies (ignorant donc toute résistance au feu ou protection similaire). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Blessure (dard), jet de Vigueur (DD 20) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Con.

Traits des Extérieurs. Les sorts *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection* n'ont aucun effet sur les drakes des Abysses. En revanche, les sorts *miracle*, *résurrection suprême*, *souhait* et *souhait limité* peuvent les ramener à la vie.

DRAKE ÉLÉMENTAIRE

Les drakes élémentaires sont des créatures féroces, parentes éloignées des wivernes, également porteurs d'un héritage issu des plans élémentaires. Ils ont l'aspect de dragons sinueux et agiles dont la texture et la coloration des écailles évoquent le patrimoine élémentaire. La plupart mesurent environ 3,60 mètres du museau à la pointe de la queue. Certains janns élèvent et forment des drakes élémentaires à servir de montures.

COMBAT

Tous les drakes élémentaires partagent certaines approches et tactiques. Ils restent difficiles à surprendre. Une fois la rencontre amorcée, ils recourent à leur Attaque en vol pour rester hors de portée de leurs adversaires aussi longtemps que possible. Au corps à corps, ils délivrent implacablement des attaques meurtrières. Leur corps sinueux leur permet de concentrer toutes leurs attaques (y compris la queue) sur une même créature à portée, même lorsqu'ils évoluent dans les airs.

DRAKE AÉRIEN

Dragon (Air) de taille G
Dés de vie : 8d12+24 (78 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 36 m (bonne)
Classe d'armure : 17 (–1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +8/+16
Attaque : morsure (+11 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+2) et queue (+9 corps à corps, 1d8+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : maîtrise de l'Air, tempête de sable aveuglante
Particularités : état gazeux, immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +8

Caractéristiques : For 19, Dex 14, Con 17, Int 8, Sag 14, Cha 11
Compétences : Bluff +11, Déplacement silencieux +13, Détection +15, Diplomatie +2, Discrétion +17*, Évasion +13, Intimidation +2, Perception auditive +14
Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Combat en aveugle (B), Vigilance
Environnement : déserts tempérés
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 9–19 DV (taille G), 20–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +3

Les drakes aériens sont lunatiques et couards. Ils dominent avec arrogance les plus faibles mais fuient lâchement devant une réelle menace.

Leurs écailles sont de couleur sable, pour mieux se fondre dans le décor désertique. Leur poitrail et leur abdomen sont bleu ciel, ce qui les rend difficilement détectables par les observateurs postés au sol. Leurs dents sont aussi acérées que des aiguilles, tout comme leurs griffes.

Les drakes aériens entrent souvent en conflit avec les dragonnes, dans la mesure où leurs domaines de prédilection sont très proches, ce qui les amène à lutter pour un même territoire. Les drakes aériens fuient en général devant les dragons de cuivre et les dragons bleus, à moins qu'ils n'aient la possibilité d'en coincer un jeune ou de braconner des œufs dans un nid non gardé.

Ils parlent le draconien et l'aérien d'une voix susurrée, en articulant souvent mal les syllabes ou en faisant exprès de mêler les deux langues.

Combat

Les drakes aériens profitent de leur vitesse et de leur grande agilité dans les airs pour frapper leurs plus lents adversaires dans le cadre d'une Attaque en vol. Ils aiment prendre leurs victimes par surprise, surtout quand elles sont faibles, blessées ou sans défense. Ils peuvent également rester en vol stationnaire, ce qui engendre une tempête de sable aveuglante suffisant à perturber leurs ennemis.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures évoluant dans les airs subissent un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts contre les drakes aériens.

Tempête de sable aveuglante (Ext). Quand un drake aérien exécute un vol stationnaire près du sol dans une zone contenant de la matière meuble ou granuleuse (comme un désert de sable), ses puissants battements d'ailes génèrent un nuage hémisphérique dont le rayon est égal à 9 mètres. La violente bourrasque ainsi créée éteint torches, feux de camp et autres flammes exposées (pour peu qu'elles soient suffisamment petites et non magiques). Les débris soulevés bloquent le champ de vision des créatures se trouvant à l'intérieur du nuage qui se retrouvent aveuglées jusqu'à 1 round après en être sorties. Toute créature prise dans le nuage et qui tente de lancer un sort doit réussir un test de Concentration (DD 14). Le drake aérien lui-même n'est pas immunisé contre ces effets, même si son don Combat en aveugle lui permet de limiter le désagrément.

État gazeux (Sur). Une fois par jour, le drake aérien peut adopter un *état gazeux* équivalent au sort (niveau de lanceur de sorts égal aux DV du drake).

Compétences. Les drakes aériens bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

* Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils évoluent dans les airs au-dessus d'un désert chaud ou tempéré.

DRAKE AQUEUX

Dragon (aquatique, Eau) de taille G
Dés de vie : 10d12+30 (97 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 9 m, vol 24 m (médiocre)
Classe d'armure : 20 (–1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte : +10/+19
Attaque : morsure (+14 corps à corps, 2d6+5)
Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 2d6+5), 2 griffes (+12 corps à corps, 1d8+2) et queue (+12 corps à corps, 1d8+7)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : extinction de feu, maîtrise de l'Eau
Particularités : amphibie, immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +10, Vol +8
Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 17, Int 8, Sag 14, Cha 11
Compétences : Détection +19, Discrétion +10*, Évasion +14, Fouille +12, Natation +5, Perception auditive +17, Psychologie +15
Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Réflexes surhumains, Vigilance
Environnement : milieux aquatiques tempérés
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 8
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 11–19 DV (taille G), 20–29 DV (taille TG), 30 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : +3

Le drake aqueux s'établit dans les zones côtières et les archipels, où il attaque tous les marins et autres créatures assez inconscientes pour pénétrer sur son territoire.

Ses écailles bleu argenté, lisses et chatoyantes, rappellent davantage celles d'un poisson qu'une peau reptilienne. Son corps reluisant traverse l'onde à bonne vitesse, mais qui reste insuffisante pour rattraper la plupart des créatures aquatiques. C'est pourquoi il préfère évoluer dans les hauts-fonds pour prendre les airs à son gré.

Les dragons-tortues et les drakes aqueux partagent souvent les mêmes territoires, mais ces derniers ne peuvent individuellement constituer une réelle opposition. Ce n'est que par groupes qu'ils osent s'attaquer à la puissance d'un dragon-tortue. Les drakes aqueux haïssent les dragons de bronze, mais les craignent encore plus.

Le drake aqueux parle le draconien et l'aquatique. Il s'exprime en gazouillant des syllabes agréables à l'oreille.

Combat

Les drakes aqueux préfèrent se battre sous les vagues, pour y tirer avantage de leurs prouesses martiales. Ils ne prennent les airs que pour saisir leurs victimes (sur le pont d'un navire par exemple) en pleine Attaque en vol et rejoindre les flots dans le même mouvement.

Extinction du feu (Ext). Le contact du drake aqueux éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou inférieure. Le drake peut également éteindre les feux magiques comme s'il lançait une *dissipation de la magie* (niveau de lanceur de sorts égal à son nombre de DV).

Maîtrise de l'Eau (Ext). Le drake aqueux bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au

contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, le drake subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés au profil).

Amphibie (Ext). Bien qu'il s'agisse de créatures aquatiques, les drakes aqueux peuvent survivre indéfiniment sur la terre ferme.

Compétences. Le drake aqueux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course. Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

* Les drakes aqueux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont sous l'eau.

DRAKE FUMEUX

Dragon (Air, Feu) de taille G
Dés de vie : 12d12+36 (117 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 36 m (bonne)
Classe d'armure : 19 (–1 taille, +4 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +12/+20
Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+2) et queue (+13 corps à corps, 1d8+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : souffle
Particularités : immunité contre le feu, la paralysie et les effets de sommeil magique, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid,
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +11, Vol +10
Caractéristiques : For 19, Dex 18, Con 17, Int 10, Sag 14, Cha 13
Compétences : Déplacement silencieux +21, Détection +19, Discrétion +15*, Évasion +19, Fouille +15, Perception auditive +19
Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Pistage, Réflexes surhumains, Vigilance
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 13–19 DV (taille G), 20–29 DV (taille TG), 30–36 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : +3

Les drakes fumeux sont de patients et rusés prédateurs qui traquent leurs proies pendant des lieues avant de les prendre par surprise.

Leurs écailles lisses sont gris anthracite, avec quelques nuances rouge sombre et une arête dorsale noir d'ébène. Leurs yeux luisent comme des charbons ardents, en particulier quand les drakes sont furieux ou en plein combat.

Étant les moins disposés à partager leur territoire de tous les drakes, ils sont connus pour être impitoyables avec ceux qui n'en respectent pas les frontières. Ils restent des pisteurs habiles, capables de suivre leur proie sur de longues distances.

Le drake fumeux parle le draconien, et l'aérien ou l'igné (au choix, 50 % de chances pour chacun). Il s'exprime presque toujours d'un chuchotement sifflant, y compris lorsqu'il est en colère.

Combat

Une fois qu'il a rattrapé sa proie, le drake fumeux ouvre les hostilités par son souffle de fumée, aveuglant ses victimes. Il s'en prend alors à une cible esseulée, concentrant toutes ses attaques sur elle, jusqu'à ce qu'elle soit hors d'état d'agir ou qu'il soit lui-même obligé de fuir. S'il se rend compte que son adversaire n'est pas une proie facile, il battra en retraite, mais le traquera à nouveau pour une attaque ultérieure.

Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds, le drake fumeux peut souffler un nuage éblouissant de fumée au prix d'une action simple. Il en résulte une étendue de 9 mètres de rayon qui confère un camouflage à toutes les créatures comprises à l'intérieur de la zone (20 % de chances de rater). Grâce à sa perception aveugle, le drake ignore ce désagrément. Cette brume persiste pendant 1 minute, mais un vent modéré (plus de 15 km/h) la disperse en 4 rounds et un vent important (plus de 30 km/h) en 1 round. Ce souffle ne peut agir sous l'eau.

Une fois par jour, le drake fumeux peut produire un nuage incendiaire à la place d'un nuage éblouissant. Le camouflage engendré est le même, mais les filaments de braises suspendus dans la brume infligent 2d6 points de dégâts de feu par round à tout ce qui se trouve à l'intérieur (jet de Réflexes, DD 19, pour 1/2 dégâts). Mis à part cela, le souffle incendiaire est en tout point identique au souffle éblouissant.

Compétences. Les drakes fumeux bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux et de Fouille.

* Ils ont droit à un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les zones baignées d'ombre ou de ténèbres.

DRAKE GELÉ

Dragon (Air, Eau, froid) de taille G
Dés de vie : 8d12+32 (86 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m, vol 33 m (moyenne)
Classe d'armure : 19 (–1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +8/+17
Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+5)
Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+5), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d8+2 plus 1d6 froid) et queue (+10 corps à corps, 1d8+7)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : contact gelé
Particularités : immunité contre le froid, la paralysie et les effets de sommeil magique, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +9
Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 19, Int 10, Sag 16, Cha 13
Compétences : Détection +15, Discrétion +9*, Équilibre +15, Escalade +15, Évasion +12, Fouille +8, Natation +5, Perception auditive +13
Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Vigilance
Environnement : déserts froids
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 9–19 DV (taille G), 20–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +3

Les drakes gelés sont de vicieux charognards qui vivent dans les contrées froides ou polaires.

Leurs écailles sont de la couleur de l'ivoire avec quelques reflets bleu glacial. Leurs membres sont trapus et leur queue est aussi large que plate, ce qui leur permet de grimper sur la glace.

Les drakes gelés se tiennent à l'écart des grands prédateurs, préférant attendre que ces créatures soient repues et parties pour s'intéresser aux restes du festin. En revanche, ils ne se gênent pas pour chasser les prédateurs plus modestes, comme les loups.

Les drakes gelés parlent le draconien et l'aérien ou l'aquatique (autant de chances pour l'un que pour l'autre). Ils s'expriment de manière heurtée, mais bien mal inspiré serait celui qui prendrait cet indice comme un manque d'intelligence.

Combat

À moins d'être désespéré, le drake gelé ne s'attaque qu'à des proies plus petites que lui, de préférence depuis une position embusquée. Il concentre ses attaques sur un individu, contre lequel il use de son contact gelé, jusqu'à pouvoir l'agripper et s'envoler avec.

Contact gelé (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de griffes d'un drake gelé subit 1d6 points de dégâts supplémentaires de froid et doit réussir un jet de Réflexes (DD 18) sous peine de recevoir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Compétences. Le drake gelé bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course. Il bénéficie également d'un bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre et d'Escalade.

* Les drakes gelés ont droit à un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans un environnement glacé.

DRAKE IGNÉ

Dragon (Feu) de taille G
Dés de vie : 14d12+28 (122 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (moyenne)
Classe d'armure : 20 (–1 taille, +3 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :+14/+22
Attaque : morsure (+17 corps à corps, 2d6+4 plus 1d6 feu)
Attaque à outrance : morsure (+17 corps à corps, 2d6+4 plus 1d6 feu), 2 griffes (+15 corps à corps, 1d8+2 plus 1d6 feu) et queue (+15 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : chaleur
Particularités : immunité contre le feu, la paralysie et les effets de sommeil magique, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +11, Vol +10
Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 15, Int 8, Sag 12, Cha 11
Compétences : Bluff +17, Détection +20, Diplomatie +2, Escalade +23, Fouille +20, Intimidation +2, Perception auditive +20, Saut +21
Dons : Attaque en vol, Attaques réflexes, Attaques multiples, Réflexes surhumains, Vigilance
Environnement : collines chaudes
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 15–19 DV (taille G), 20–29 DV (taille TG), 30–39 DV (taille Gig), 40–42 DV (taille C)
Ajustement de niveau : +3

Le drake igné est un prédateur rusé, l'un des plus puissants de son genre. Il fait partie des plus maléfiques des drakes élémentaires.

La couleur des drakes ignés va du rouge sang au vermillon le plus éclatant, si bien qu'ils sont souvent pris pour de jeunes dragons rouges, confusion renforcée par le fait que les deux créatures affectionnent les mêmes environnements. Les drakes ignés se plaisent d'ailleurs à jouer de cette troublante ressemblance, comptant sur le fait que la plupart des gens feront tout pour éviter de provoquer l'ire d'un supposé dragon rouge. Leurs yeux sont d'un jaune ardent.

La plupart d'entre eux évitent le contact direct avec les dragons rouges. Les géants du feu les apprivoisent parfois et en font des bêtes de compagnie ou des gardiens, malgré une relative animosité des drakes vis-à-vis des géants.

Les drakes parlent le draconien et l'igné d'une voix stridente.

Combat

Le drake igné feint souvent la surprise quand il est attaqué, de manière à attirer ses adversaires à portée de ses attaques d'opportunité. Grâce à son don Attaques réflexes, il peut effectuer jusqu'à quatre de ces attaques par round.

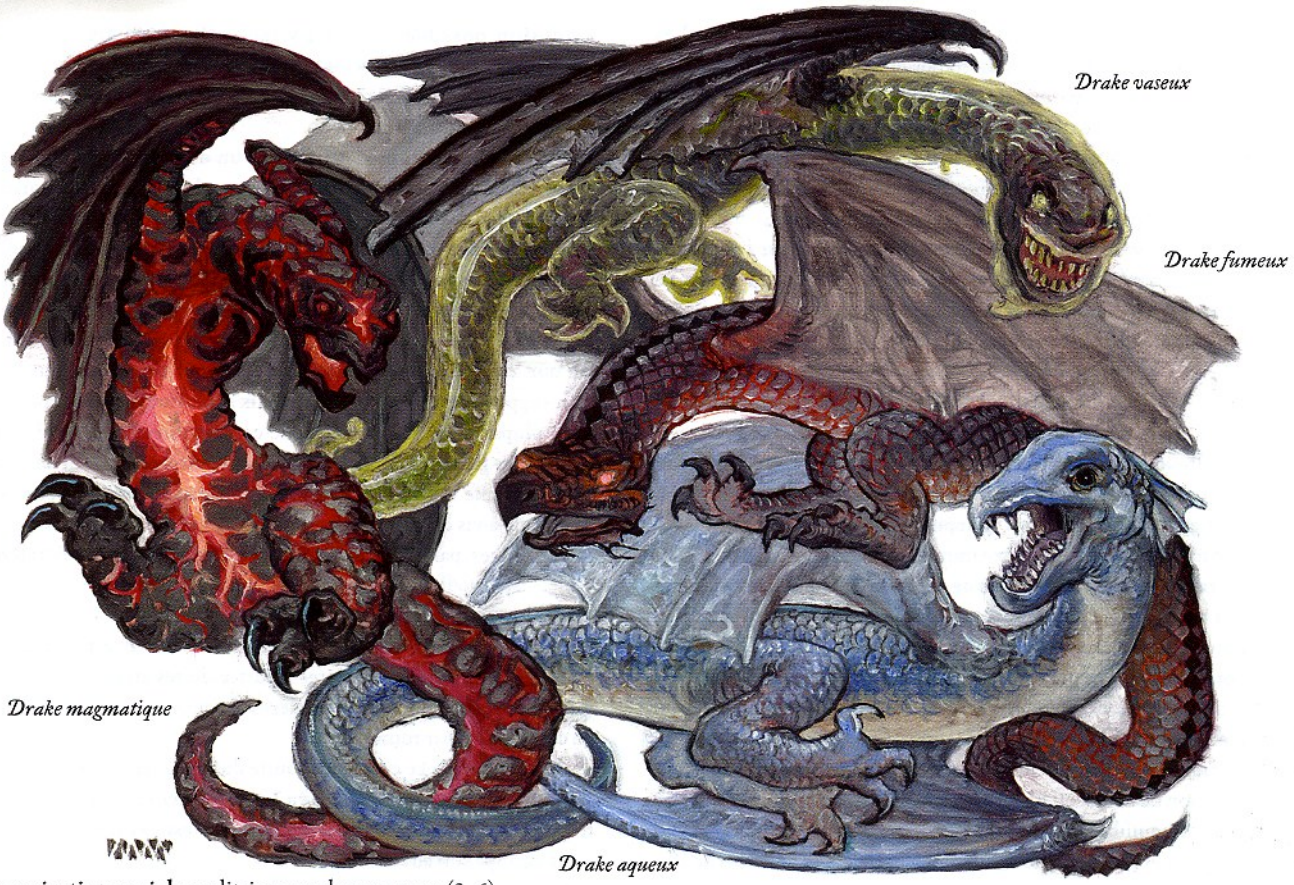
Chaleur (Ext). Le corps surchauffé du drake igné lui permet d'infliger 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires chaque fois qu'il frappe au corps à corps ou qu'il remporte un test de lutte opposé après avoir agrippé son adversaire.

Les créatures ou les armes qui frappent un drake igné subissent également ces dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Compétences. Les drakes ignés bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Fouille.

DRAKE MAGMATIQUE

Dragon (Feu, Terre) de taille G
Dés de vie : 16d12+64 (172 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m, vol 18 m (médiocre)
Classe d'armure : 23 (–1 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +16/+26
Attaque : morsure (+21 corps à corps, 2d6+6) ; ou griffes (+19 corps à corps, 1d8+3)
Attaque à outrance : morsure (+21 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+19 corps à corps, 1d8+3) et queue (+19 corps à corps, 1d8+9)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : départ de feu, étreinte
Particularités : immunité contre le feu, la paralysie et les effets de sommeil magique, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +14, Vol +11
Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 19, Int 8, Sag 12, Cha 11
Compétences : Bluff +19, Détection +22, Diplomatie +2, Discrétion +19, Escalade +27, Fouille +18, Intimidation +2, Perception auditive +22
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : montagnes chaudes



Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 13
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 17–19 DV (taille G), 20–29 DV (taille TG), 30–39 DV (taille Gig), 40–51 DV (taille C)
Ajustement de niveau : +3

Plus puissant de tous les drakes élémentaires, le drake magmatique est animé des braises de la puissance maléfique.

Son épaisse peau écailleuse présente l'aspect de la lave sur le point de durcir. Ses griffes ont l'apparence de l'obsidienne et ses yeux luisants sont d'un rouge profond. Bien qu'ils semblent lents et gauches, les drakes magmatiques s'avèrent en réalité très agiles dans leurs mouvements.

Ils vivent généralement dans de profondes cavernes ou des cratères volcaniques, en particulier ceux qui présentent de la roche fondue ou avoisinent un lac ou une rivière. Les alliances avec les éfrits et les salamandres ne sont pas rares.

Le drake magmatique parle le draconien, et l'igné ou le terreux (au choix, 50 % de chances pour chacun). Sa voix gronde d'une puissance qui évoque son héritage volcanique.

Combat

Le drake magmatique ne perd pas de temps à jouer avec ses proies, préférant immobiliser son adversaire à la lutte et le regarder brûler vif. S'il a assez d'espace pour voler, il recourt à son Attaque en vol pour agripper un adversaire et l'amener quelque part où il pourra en disposer à sa convenance.

Départ de feu (Ext). Toute créature agrippée par un drake magmatique doit réussir un jet de Réflexes (DD 22) sous peine de prendre feu. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (cf. *Prendre feu*, page 302 du *Guide du Maître*). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement et qu'elle n'est pas agrippée.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le drake magmatique doit réussir une attaque de griffes sur une créature d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il peut alors tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Compétences. Les drakes magmatiques bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion et d'Escalade.

DRAKE TERREUX

Dragon (Terre) de taille G
Dés de vie : 12d12+48 (129 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), creusement 6 m, vol 18 m (médiocre)
Classe d'armure : 21 (–1 taille, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +12/+22
Attaque : morsure (+17 corps à corps, 2d6+6)
Attaque à outrance : morsure (+17 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+15 corps à corps, 1d8+3) et queue (+15 corps à corps, 1d8+9)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : maîtrise de la Terre, secousse
Particularités : immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +9

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 19, Int 6, Sag 12, Cha 9
Compétences : Bluff +15, Détection +18, Diplomatie +1, Discrétion +15*, Escalade +21, Fouille +13, Intimidation +1, Perception auditive +18
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Réflexes surhumains, Vigilance
Environnement : montagnes tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 11
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal neutre
Évolution possible : 13–19 DV (taille G), 20–29 DV (taille TG), 30–36 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : +3

Les drakes terreux sont des créatures massives, d'une grande inertie, aussi bien verbale que motrice. En revanche, une fois en marche, ils peuvent s'avérer redoutables.

Leur peau est d'un gris brunâtre, de texture rocailleuse, ce qui leur permet de se fondre avec leur environnement naturel. Leurs griffes sont courtes et vigoureuses, pour mieux leur permettre de creuser la terre, et leurs yeux verts brillent comme des émeraudes.

Les drakes terreux font leur antre sous terre, le plus souvent dans des cavernes spacieuses et hautes qui leur permettent de déployer leurs ailes à loisir. Les pierres précieuses restent leur richesse préférée et leur faible Intelligence en fait parfois les victimes de personnages astucieux qui arrivent à échanger quelque gemme de peu de valeur contre des objets ou des renseignements précieux.

Les drakes terreux parlent le draconien et le terreux, quoique lentement, en marquant quelques pauses trahissant leur faible intellect.

Combat

À l'inverse des autres drakes, les terreux préfèrent rester au sol, ne prenant les airs que pour fuir une menace. Face à plusieurs adversaires, le drake terreux démarre le combat avec son pouvoir de secousse, avant de s'en prendre aux cibles tombées à terre. En raison de sa vue faible (par comparaison aux autres drakes), il compte davantage sur sa perception des vibrations pour suivre la trace de ses adversaires.

Maîtrise de la Terre (Ext). Le drake terreux bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, le drake subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés au profil).

Secousse (Sur). Une fois par jour, le drake terreux peut provoquer une secousse émanant de sa position au sol. Toutes les créatures situées dans un rayon de 18 mètres du drake doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20) sous peine de tomber à terre. Les créatures évoluant dans les airs ou dans l'eau ne subissent aucun désagrément, pas plus que les bâtiments n'encaissent de dégâts.

Compétences. Les drakes terreux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

* Leur bonus racial aux tests de Discrétion passe à +8 dans les environnements rocheux (comme la montagne ou la plupart des souterrains).

DRAKE VASEUX

Dragon (aquatique, Eau, Terre) de taille G
Dés de vie : 12d12+60 (141 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), creusement 3 m, nage 6 m, vol 15 m (déplorable)
Classe d'armure : 21 (–1 taille, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +12/+22
Attaque : morsure (+23 corps à corps, 2d6+7 plus 1d6 acide) ; ou griffes (+21 corps à corps, 1d8+3 plus 1d6 acide)
Attaque à outrance : morsure (+23 corps à corps, 2d6+7 plus 1d6 acide), 2 griffes (+21 corps à corps, 1d8+3 plus 1d6 acide) et queue (+21 corps à corps, 1d8+10 plus 1d6 acide)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : corps acide, étreinte
Particularités : amphibie, immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +13, Vol +10
Caractéristiques : For 25, Dex 10, Con 21, Int 8, Sag 14, Cha 11
Compétences : Bluff +15, Déplacement silencieux +17, Détection +19, Diplomatie +2, Discrétion +13*, Fouille +14, Intimidation +2, Natation +7, Perception auditive +19
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Réflexes surhumains, Vigilance
Environnement : marécages froids
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 12
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 13–19 DV (taille G), 20–29 DV (taille TG), 30–36 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : +3

Le drake vaseux est une créature ignoble et répugnante qui compte sur sa furtivité et sa ruse pour l'emporter sur ses victimes.

Ses écailles visqueuses gris-vert dégoulinent d'une substance caustique et collante. Ses griffes et ses crocs sont d'un gris crasseux et ses yeux d'un jaune délavé.

Les drakes vaseux vivent dans des marais humides et froids et des marécages nauséabonds, ou encore dans de sinistres cavernes souterraines. Il leur arrive de prendre des troupes d'hommes-lézards ou de troglodytes sous leur aile, mais leur patience avec ces êtres inférieurs se montre vite éprouvée.

Le drake vaseux parle le draconien, et l'aquatique ou le terreux (au choix, 50 % de chances pour chacun). Son discours est aussi lent que mal articulé, comme s'il parlait la bouche à moitié pleine d'eau.

Combat

Grâce à leurs pouvoirs de perception, les drakes vaseux sont capables de détecter leurs proies à distance. Ils s'approchent par les airs ou sous la surface de l'eau, selon les circonstances, saisissent une victime et s'envolent avec ou la tirent avec eux au fond de l'eau. Ils n'ont que mépris pour ce qu'on appelle un combat régulier.

Corps acide (Ext). Le corps du drake vaseux suppure de l'acide en permanence. Cette substance inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires d'acide chaque fois que la créature réussit une attaque au corps à corps et pour chaque round pendant lequel elle maintient sa prise en situation de lutte. Seule la pierre résiste à cet acide.

Les créatures et les armes qui frappent le drake vaseux subissent également ces dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le drake vaseux doit réussir une attaque de griffes sur une créature d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il peut alors tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Amphibie (Ext). Bien qu'il s'agisse de créatures aquatiques, les drakes vaseux peuvent survivre indéfiniment sur la terre ferme.

Compétences. Le drake vaseux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course. Il bénéficie également d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

* Leur bonus racial aux tests de Discrétion passe à +4 en terrain marécageux.

Drake des tempêtes

Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 31–38 DV (taille Gig), 39–45 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Également connue sous le nom de dragon des nuages, ou encore dragon des vents, cette énorme créature vit au beau milieu des hauteurs les plus nébuleuses.

Quand il est au repos, les écailles du drake des tempêtes présentent un éclat nacré. Mais quand il manifeste sa joie, le dragon des nuages brille d'un éclat doré, tandis qu'il devient gris foncé, comme un ciel orageux, à la moindre colère. Ses ailes argentées sont presque translucides.

Le drake des tempêtes passe l'essentiel des ses journées à planer parmi les nuages, sachant tirer grand plaisir de toutes les conditions climatiques. En général, il fait son antre dans les nuages d'un sommet de montagne.

Le drake des tempêtes parle le draconien et l'aérien. Certains apprennent également le commun et le géant pour pouvoir converser avec leurs voisins.

DRAKE DES TEMPÊTES

Dragon (Air) de taille Gig
Dés de vie : 30d12+210 (405 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), vol 60 m (médiocre) ; ou vol 18 m (parfaite)
Classe d'armure : 31 (–4 taille, +1 Dex, +24 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 30
Attaque de base/lutte : +30/+54
Attaque : morsure (+42 corps à corps, 4d6 +12)
Attaque à outrance : morsure (+42 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+37 corps à corps, 2d8+6) et queue (+37 corps à corps, 2d8+18)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : capture, pouvoirs magiques, souffle
Particularités : état gazeux, immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, résistance à l'électricité (30), résistance au froid (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne,
Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +24, Vol +21
Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 24, Int 15, Sag 19, Cha 20
Compétences : Acrobaties +34, Bluff +38, Concentration +40, Connaissances (nature) +36, Détection +39, Diplomatie +7, Discrétion +22, Intimidation +40, Perception auditive +39
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire
Environnement : collines froides
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 17
Trésor : normal

Combat

Le drake des tempêtes ne s'attaque pas à n'importe quoi. S'il est assez sûr de l'emporter, il entame le combat avec son souffle pour séparer les adversaires les uns des autres, puis affaiblit le restant de l'opposition par le biais d'*appel de la foudre*, *cri* et *tempête de grêle*. S'il manque de temps pour se préparer, il peut recourir à *contrôle des vents* et *contrôle du climat* pour façonner l'environnement à son avantage. Il n'hésitera pas à fuir s'il se sent en position de faiblesse, en entrant en état gazeux ou, s'il est poursuivi, en profitant de *vent divin*.

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard* (DD 17), à volonté ; *appel de la foudre* (DD 18), *mur de vent* (DD 18), *nuage nauséabond* (DD 18) et *tempête de neige* (DD 18), 3 fois/jour ; *contrôle des vents* (DD 20), *contrôle du climat* (DD 21), *cri* (DD 19), *tempête de grêle* (DD 19) et *vent divin* (DD 22), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Le drake des tempêtes dispose d'une forme de souffle : un cône de vent de 18 mètres, applicable une fois tous les 1d4 rounds. Cette attaque produit des perturbations de l'ordre d'une tornade (cf. Table 3–24, page 95 du *Guide du Maître*). Ceux qui se trouvent dans le cône peuvent tenter un jet de Vigueur (DD 30) pour résister aux effets.

État gazeux (Sur). Le drake des tempêtes peut adopter un état gazeux au prix d'une action simple, à volonté. Tant qu'il est sous cette forme, sa vitesse de déplacement en vol est de 18 mètres

(manœuvrabilité parfaite) et il n'est pas sujet aux effets du vent, quelle qu'en soit la nature. Il ne peut ni attaquer physiquement ni souffler, mais peut recourir à ses pouvoirs magiques normalement. Pour le reste, ce pouvoir est identique au sort du même nom.

DRAKONIEN

Humanoïde monstrueux (reptilien) de taille G
Dés de vie : 7d8+7 (38 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (bonne)
Classe d'armure : 17 (–1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +7/+15
Attaque : griffes antérieures (+10 corps à corps, 1d6+4) ; ou pique (+10 corps à corps, 1d10+6)
Attaque à outrance : 2 griffes antérieures (+10 corps à corps, 1d6+4) ; ou pique (+10/+5 corps à corps, 1d10+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la pique)
Attaques spéciales : pattes arrière (1d6+2)
Particularités : détection de la magie, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +7
Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 14, Cha 13
Compétences : Détection +12, Perception auditive +12
Dons : Attaque en vol, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine
Environnement : collines chaudes
Organisation sociale : solitaire, couvée (2–8) ou escadron (4–16 plus 1 nécromancien humain de niveau 7–11)
Facteur de puissance : 3
Trésor : pièces normales, pas de biens précieux, objets (x2)
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2

Drakonien

Les drakoniens sont des humanoïdes qu'on pense être de lointains cousins des dragons. On les trouve dans certaines tribus sauvages ou au service de maîtres humains, leur force brute et leurs griffes acérées faisant d'eux des ennemis mortels.

Les drakoniens, humanoïdes mesurant entre 2,40 et 2,70 mètres, présentent des caractéristiques draconiques. Leur peau écailleuse va de l'ocre foncé au brun rougeâtre, tachetée ou rayée de marques plus sombres encore. Leur face évoque immanquablement leur héritage draconique, avec un long museau, une crinière épaisse et de petites cornes dressées vers l'arrière de la tête. Leurs ailes vertes présentent des zones plus claires, jaunes ou dorées, mais correspondent parfois davantage à la teinte du reste de leur corps.

Les drakoniens parlent le draconien.

COMBAT

Les drakoniens préfèrent se battre depuis les airs, d'où ils fondent vers le sol pour lacérer de leurs griffes antérieures les adversaires incapables de voler. Quand ils sont obligés de combattre au sol, ils entrent dans la mêlée en se servant de leurs griffes ou de leurs armes (essentiellement des piques ou autres armes à allonge).

La plupart des drakoniens éprouvent un besoin inconsidéré de posséder des objets magiques (probablement hérité de leurs ancêtres) et attaquent de préférence les personnages qui semblent détenir de telle marchandises. S'il en a la possibilité, le drakonien arrache un objet magique des mains de son adversaire et s'échappe avec pour ramener le larcin dans sa grotte. Il convient de traiter cela comme une tentative de désarmement (le drakonien étant considéré comme un combattant à mains nues, il peut saisir l'objet s'il remporte le test opposé).

Pattes arrière (Ext). Le drakonien effectue deux attaques supplémentaires (+10 corps à corps) avec ses griffes arrières (1d6+2 points de dégâts chacune) quand il attaque depuis les airs.

Détection de la magie (Sur). Les drakoniens ont le pouvoir inné d'user de *détection de la magie* (action libre), 1 fois par round.

PERSONNAGES DRAKONIENS

La plupart des drakoniens disposant d'une classe de personnage sont des barbares, ce qui reste leur classe de prédilection. On raconte néanmoins qu'une poignée d'entre eux seraient ensorceleurs, phénomène qui tendrait à se généraliser lentement mais sûrement.

PJ DRAKONIENS

Les personnages drakoniens présentent les aptitudes et particularités suivantes : +8 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +4 en Sagesse, +2 en Charisme. Les drakoniens sont des créatures puissantes qui héritent en partie des caractéristiques fabuleuses de leurs ancêtres draconiques.

• Grande taille. Malus de –1 à la CA, malus de –1 aux jets d'attaque, malus de –4 aux tests de Discrétion. La charge maximale qu'ils peuvent soulever et porter est doublée par rapport à des personnages de taille M.

• Vitesse de déplacement au sol de base de 6 mètres. Vitesse de déplacement en vol de base de 12 mètres (bonne).

• Attaques naturelles. Les drakoniens peuvent attaquer en effectuant 2 coups de griffes, infligeant 1d6 points de dégâts chacun. Ils peuvent également effectuer une attaque avec une arme et exécuter un simple coup de griffes en qualité d'attaque secondaire (les malus normaux pour le combat à deux armes s'appliquent).

S'il effectue une attaque à outrance en plein vol, le drakonien peut également exécuter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière, en prenant son bonus de base à l'attaque (ajusté d'un malus de -5 s'il utilise également une arme).

- Les drakoniens peuvent recourir à volonté à *détection de la magie* (pouvoir surnaturel). Les effets équivalent au sort lancé par un ensorceleur de niveau égal au nombre de DV du drakonien.
- Dés de vie raciaux. Le drakonien débute avec sept niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 7d8 DV, un bonus de base à l'attaque de +7 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Ref +5, Vig +2, Vol +5.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux du drakonien lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 10 × (2 + modificateur d'Intelligence). Ses compétences de classe sont Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux du drakonien lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +7.
- *Langues.* D'office : draconien. Supplémentaires : commun, gnoll, gobelin, nain et orque.
- *Ajustement de niveau* : +2.
- *Classe de prédilection.* Barbare.

DRAQUETERRE

Les draqueterres sont des dragons rusés et aptères, redoutables prédateurs qui parcourent leur environnement à la recherche de gibier. Bien que certains clament qu'ils constituent une forme ancestrale et primitive de dragons véritables, la plupart d'entre eux refusent cette interprétation. Quelle que soit son origine, chaque espèce de draqueterre se montre remarquablement bien adaptée à son environnement naturel.

Toutes les espèces de draqueterres sont dépourvues d'ailes, mais leur corps peut s'avérer très varié, allant de sinueux, comme chez les draqueterres du désert, à ramassé et anguleux, comme c'est le cas du draqueterre des montagnes. Leurs mâchoires sont aussi imposantes que puissantes, leurs pattes antérieures et postérieures dotées de griffes, et leurs écailles épaisses sont adaptées aux teintes de leur environnement.

Les draqueterres sont de vrais puits de savoir en ce qui concerne leur milieu naturel et constituent de précieuses sources de sapience quand on sait les approcher dans la paix et le respect.

Ils font aussi d'excellentes montures, même s'ils restent des créatures indépendantes et têtues. Leur cavalier a donc tout intérêt à les traiter avec grand respect, même dans le cas des moins intelligents, s'il ne veut pas qu'ils se retournent contre lui.

COMBAT

Chaque type de draqueterre a sa tactique de combat de prédilection, mais la plupart comptent sur leur discrétion pour surprendre leurs adversaires. Ils restent d'habiles pisteurs et ne voient rien de mal à fuir le combat si cela peut leur permettre de traquer leur proie pour l'attaquer plus favorablement à un autre moment.

Présence terrifiante (Ext). À l'instar des dragons chromatiques et métalliques, les draqueterres peuvent ébranler leurs adversaires par leur seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le draqueterre attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans le rayon indiqué peuvent être affectées si elles ont moins de DV que le monstre.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du draqueterre + son modificateur de Charisme) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence terrifiante de ce draqueterre pendant 24 heures. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont moins de la moitié du nombre de DV du draqueterre, elles sont paniquées pendant 2d6 rounds ; si elles ont plus de DV que cela, elles sont seulement secouées pour 2d6 rounds. Tout dragon (qu'il s'agisse d'un draqueterre ou non) est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des draqueterres.

DRAQUETERRE DES COLLINES

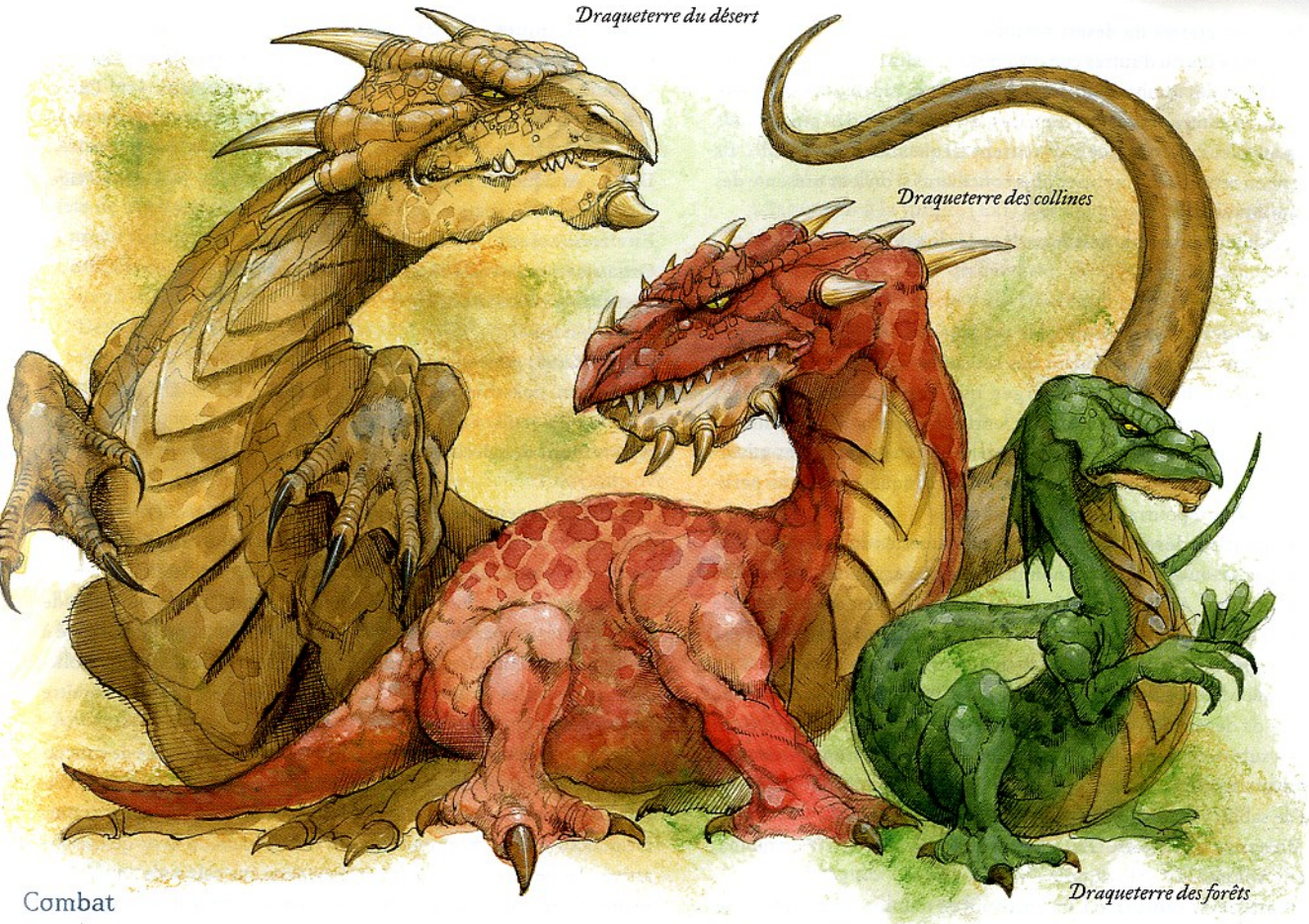
Dragon de taille TG
Dés de vie : 20d12+100 (230 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), creusement 3 m
Classe d'armure : 23 (–2 taille, +15 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte : +20/+36
Attaque : morsure (+27 corps à corps, 2d8+9/19–20) ; ou griffes (+25 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance : morsure (+27 corps à corps, 2d8+9/19–20) et 2 griffes (+25 corps à corps, 2d6+4)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte, présence terrifiante
Particularités : —
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +17, Vol +11
Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 20, Int 9, Sag 13, Cha 12
Compétences : Connaissances (folklore local) +9, Connaissances (nature) +9, Détection +11, Discrétion +12*, Intimidation +21, Perception auditive +19, Psychologie +19, Survie +9
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Discret, Pistage, Science du critique (morsure), Science de l'initiative, Science du renversement
Environnement : collines tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 12
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 21–31 DV (taille TG), 32–39 DV (taille Gig), 40–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Les draqueterres des collines ne sont que des brutes primaires qui prennent l'ascendant sur leurs ennemis en les intimidant et en leur faisant la démonstration de leur puissance physique.

La couleur de cette créature varie avec son environnement. Certains sont d'un gris ardoise, tandis que d'autres présentent des écailles brunes, rouille ou ocre. Leur silhouette est massive et musculeuse et leurs griffes sont tranchantes et effilées comme des poignards.

Malgré leur puissance, les draqueterres des collines préfèrent ne s'en prendre qu'aux créatures assurément plus faibles qu'eux. Ainsi, alors qu'un géant des collines esseulé constitue une victime de choix, le draqueterre préférera se cacher à la vue d'un groupe entier de ces mêmes géants. Certains géants capturent d'ailleurs parfois des draqueterres des collines pour en faire leurs chiens de garde ou leurs montures, mais les draqueterres sont loin d'apprécier ce statut et font alors tout pour s'échapper. Il est également possible, pour un personnage suffisamment convaincant, de s'imposer par l'intimidation sur un draqueterre des collines, sans même asséner le moindre coup.

Les draqueterres des collines parlent le draconien, le gobelin et le commun.



Illus. de W. England

Combat

Le draqueterre des collines aime ouvrir les hostilités en renversant d'emblée la cible qui lui paraît la plus faible. Une fois la victime à terre, il concentre toutes ses attaques sur elle, recourant à son pouvoir d'étreinte pour la neutraliser et la réduire en bouillie. Si jamais il vient à descendre en dessous de la moitié de ses points de vie, le draqueterre des collines cherche la meilleure retraite possible.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le draqueterre des collines doit réussir une attaque de griffes contre une créature d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il peut alors tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 30 mètres ; 19 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Compétences. * Les draqueterres des collines bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont dans des collines. Ce bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DU DÉSERT

Dragon de taille Gig
Dés de vie : 32d12+224 (432 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), creusement 6 m
Classe d'armure : 33 (–4 taille, +27 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 33
Attaque de base/lutte : +32/+56
Attaque : morsure (+40 corps à corps, 4d6+12/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+40 corps à corps, 4d6+12/19–20) et 2 griffes (+38 corps à corps, 2d8+6)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : présence terrifiante, tempête de sable
Particularités : adaptation désertique
Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +25, Vol +21
Caractéristiques : For 35, Dex 10, Con 24, Int 21, Sag 17, Cha 20
Compétences : Bluff +35, Concentration +37, Connaissances (folklore local) +35, Connaissances (mystères) +35, Connaissances (nature) +35, Déplacement silencieux +31, Détection +38, Diplomatie +39, Discrétion +20*, Évasion +30, Intimidation +7, Perception auditive +34, Psychologie +31, Renseignements +7, Survie +32
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat en aveugle, Discret, Enchaînement, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigilance
Environnement : déserts chauds
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 18
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 33–39 DV (taille Gig), 40–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Le cœur du draqueterre du désert brûle d'une malfaisance contenue, tandis que la créature reste tapie dans l'attente de nouvelles victimes.

Ses écailles d'un brun tendant vers le jaune se fondent parfaitement dans le décor aride qui l'encadre. Son corps sinueux lui prête l'apparence d'un énorme serpent, jusqu'à ce qu'on remarque les puissantes pattes arrière et avant qu'il garde le plus souvent collées le long du corps.

Les draqueterres du désert s'établissent généralement dans d'anciens tombeaux ou d'autres constructions en ruine, d'où leur surnom de « dragon des tombes ». Ils sont parfaitement capables de défendre leur antre contre toutes les menaces, à l'exception des plus grands dragons bleus, avec lesquels ils entrent fréquemment en conflit. Ils savent en revanche se montrer plus conciliants si on leur présente des objets de valeur.

Les draqueterres du désert parlent le draconien et le commun.

Combat

Grâce à sa robuste constitution, le draqueterre du désert peut rester enfoui dans les sables pendant des semaines d'affilée dans l'attente d'une proie, ne laissant émerger que ses crêtes sourcilières rocailleuses. Quand des victimes potentielles s'approchent, il jaillit de sa cache, engendrant une tempête de sable qui aveugle ses adversaires. Il laisse d'abord filer les victimes paniquées, sachant pertinemment qu'il pourra les traquer plus tard.

Adaptation désertique (Ext). Les draqueterres du désert peuvent se passer d'eau pendant un nombre de jours égal à leur valeur de Constitution. Au-delà, ils n'ont besoin d'effectuer qu'un test de Constitution par jour pour éviter les dégâts non-létaux engendrés par la soif (par opposition à un par heure, comme indiqué page 304 du *Guide du Maître*, rubrique *La faim et la soif*). Ils ne subissent aucune forme de dégâts non-létaux occasionnés par l'exposition à la chaleur (mais subissent normalement les dégâts de feu). Ils n'encourent également aucun désagrément à évoluer dans une tempête de poussière ou de sable (y compris celles de leur cru, cf. plus loin).

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 48 mètres ; 31 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Tempête de sable (Ext). En s'activant de tout son long sur le sable, la poussière et les débris présents au sol, le draqueterre peut, au prix d'une action simple, générer une petite tempête de sable d'une étendue de 36 mètres de rayon centrée sur lui-même. Toute créature prise dans la zone d'effet doit réussir un jet de Vigueur (DD 33) sous peine de se retrouver aveuglée pendant 1d6 rounds. Ce pouvoir ne fonctionne que dans un désert ou une zone recouverte d'une grande quantité de poussière ou de sable.

Compétences. Les draqueterres du désert bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

* Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont dans un désert tempéré ou chaud. Ce dernier bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DES FORÊTS

Dragon de taille G
Dés de vie : 16d12+48 (152 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases) creusement 3 m
Classe d'armure : 19 (–1 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +16/+23
Attaque : morsure (+21 corps à corps, 2d6+6/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+21 corps à corps, 2d6+6/19–20) et 2 griffes (+19 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : présence terrifiante
Particularités : adaptation forestière, *communion avec la nature*
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +13, Vol +15
Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 16, Int 13, Sag 21, Cha 16
Compétences : Concentration +11, Connaissances (folklore local) +9, Connaissances (nature) +9, Déplacement silencieux +17, Détection +13, Diplomatie +19, Discrétion +13*, Escalade +22, Perception auditive +13, Psychologie +11, Renseignements +5, Survie +9
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Discret, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (morsure)
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 10
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal neutre
Évolution possible : 17–19 DV (taille G), 20–31 DV (taille TG), 32–39 DV (taille Gig), 40–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : +3

Plus noble du genre, le draqueterre des forêts se considère comme le gardien de son domaine forestier. Il ne prélève que ce dont il a besoin pour survivre et chasse implacablement les prédateurs ennemis.

La peau du draqueterre des forêts présente un assemblage de taches vertes et marron, auxquelles se mêlent du jaune et du rouge à l'automne. Quand il se sent menacé, ce draqueterre déploie sa collerette aux écailles en forme de feuilles d'arbre, ce qui le fait paraître encore plus grand que la réalité.

Les draqueterres des forêts ne peuvent souffrir la présence de concurrents sur leur territoire et chassent tous les prédateurs, animaux, vermines et même humanoïdes qui font mine d'empiéter sur leur domaine. Néanmoins, ils se montrent ouverts à la discussion avec quiconque arrive à les persuader qu'il vient en paix. Bien que cela reste rare, il peut même arriver qu'un draqueterre des forêts se prenne d'amitié avec les gnomes des environs et fasse office de protecteur d'un village voisin.

Les draqueterres des forêts parlent le draconien, le gnome, le sylvestre et le commun.

Combat

Le draqueterre des forêts préfère chasser à l'affût, attaquant les adversaires inconscients du danger avec ses griffes et sa morsure. Il peut aussi bien jaillir du sol (grâce à sa capacité à creuser la terre) que des hauteurs (étant fort capable de grimper aux plus grands arbres).

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 24 mètres ; 15 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Adaptation forestière (Ext). Les attaques des draqueterres des forêts ignorent le camouflage conféré par la végétation forestière.

Communion avec la nature **(Mag).** Une fois par jour, le draqueterre des forêts peut utiliser *communion avec la nature*. Niveau 16 de lanceur de sorts.

Compétences. Les draqueterres des forêts bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Escalade.

* Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont dans une forêt tempérée ou chaude. Ce dernier bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DE LA JUNGLE

Dragon de taille TG
Dés de vie : 28d12+168 (350 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), creusement 3 m
Classe d'armure : 23 (–2 taille, +15 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte : +28/+46

Attaque : morsure (+36 corps à corps, 2d8+10/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+36 corps à corps, 2d8+10/19–20) et 2 griffes (+34 corps à corps, 2d6+5)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : capture, éventration, maladie, présence terrifiante
Particularités : adaptation à la jungle
Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +22, Vol +21
Caractéristiques : For 31, Dex 10, Con 22, Int 17, Sag 21, Cha 16
Compétences : Bluff +31, Concentration +30, Connaissances (folklore local) +24, Connaissances (nature) +24, Déplacement silencieux +30, Détection +19, Diplomatie +5, Discrétion +22*, Escalade +38, Intimidation +24, Perception auditive +26, Psychologie +35, Renseignements +5, Survie +31
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Capture, Combat en aveugle, Discret, Enchaînement, Éventration (B), Expertise du combat, Pistage, Science du critique (morsure), Science de l'initiative
Environnement : forêts chaudes
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 16
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 29–31 DV (taille TG), 32–39 DV (taille Gig), 40–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

De toutes les espèces des draqueterres, celle de la jungle est considérée comme la plus foncièrement perverse et maléfique. En effet, ce monstre ne connaît comme émotion que la haine, qu'il éprouve à l'encontre de toutes les créatures vivantes.

Sa peau écailleuse présente une couleur vert sombre avec quelques taches éparses, rouge ou jaune vif, se fondant parfaitement dans le décor tropical de son environnement. Malgré sa taille, le draqueterre de la jungle se glisse avec grande aisance au milieu des feuillages et des arbres, grâce à sa silhouette souple et agile. Certains individus peu avisés confondent ces draqueterres avec quelque énorme dinosaure et pensent pouvoir les gérer comme de vulgaires animaux. C'est le genre d'erreur qui ne pardonne pas.

Le draqueterre de la jungle mange tout ce qu'il trouve, même s'il préfère les proies vivantes aux charognes et aux plantes. Peu de créatures rivalisent avec sa puissance, mais il prend bien soin d'éviter les dragons verts les plus vieux. Le draqueterre de la jungle finit toujours par attaquer ses interlocuteurs, quitte à les abuser dans un premier temps, lors des rares occasions où il fait mine de négocier.

Le draqueterre de la jungle parle de draconien et le commun.

Combat

Comme les autres draqueterres, celui-ci profite de son camouflage naturel pour surprendre ses ennemis. Mais il montre aussi une propension à traquer ses proies sur de longues distances, en attendant le moment opportun pour frapper. S'il se trouve confronté à plusieurs adversaires, il libère son arsenal d'attaques dès le départ pour éventuellement s'enfuir si tout ne tourne pas en sa faveur, sachant fort bien qu'il pourra toujours revenir quelques jours plus tard pour cueillir ceux qu'il aura affaiblis de ses griffes contaminées.

Capture (Ext). Inflige 2d8+10 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Éventration (Ext). 2d10+15 points de dégâts supplémentaires.

Maladie (Ext). Les blessures provoquées par les griffes du draqueterre de la jungle peuvent s'infecter et provoquer le mal rouge (DD 15 ; temps d'incubation de 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force).

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 42 mètres ; 27 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Adaptation à la jungle (Ext). Les draqueterres de la jungle ignorent le camouflage conféré par la végétation tropicale.

Compétences. * Les draqueterres de la jungle bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont dans des forêts chaudes (ou des jungles). Ce bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DES MARAIS

Dragon (aquatique) de taille Gig
Dés de vie : 36d12+288 (522 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m
Classe d'armure : 30 (–4 taille, +24 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 30
Attaque de base/lutte : +36/+62
Attaque : morsure (+46 corps à corps, 4d6+14/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+46 corps à corps, 4d6+14/19–20) et 2 griffes (+44 corps à corps, 2d8+7)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : capture, regard hypnotisant, présence terrifiante
Particularités : amphibie, résistance à l'acide (30)
Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +28, Vol +23
Caractéristiques : For 39, Dex 10, Con 26, Int 17, Sag 17, Cha 24
Compétences : Bluff +43, Concentration +26, Connaissances (folklore local) +21, Connaissances (nature) +21, Déplacement silencieux +36, Détection +37, Diplomatie +50, Discrétion +12*, Intimidation +25, Natation +14, Perception auditive +30, Psychologie +39, Renseignements +9, Saut +32, Survie +39
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Capture, Combat en aveugle, Discret, Enchaînement, Persuasion, Pistage, Science du critique (morsure), Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance
Environnement : marécages chauds
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 20
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 37–39 DV (taille Gig), 40–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Les abjects et sanguinaires draqueterres des marais se délectent de l'agonie de leurs proies.

La peau tachetée de vert et de brun de ce draqueterre est constamment recouverte de limon et d'algues. Ses pattes palmées font de lui un grand nageur et ses yeux luisent comme de pâles lanternes jaunâtres dès qu'il entre en colère.

Les draqueterres des marais n'ont peur de rien, même pas des plus gros tyrannosaures et des plus redoutables dragons noirs. Il arrive parfois que des hommes-lézards mal avisés offrent quelques objets de valeur à un tel monstre en échange de sa protection. Ces marchés finissent invariablement mal pour les « bénéficiaires » de ladite protection.

Les draqueterres des marais parlent le draconien et le commun.

Illus. de M. Nelson

Combat

S'il a affaire à un groupe important, le draqueterre des marais recourt à sa présence terrifiante pour réduire le nombre d'adversaires. Autrement, il commence en prenant un individu pour cible de son regard hypnotisant, qu'il attire à lui pour lui porter un coup fatal.

Capture (Ext). Inflige 4d6+14 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 mètres ; 35 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 35), annule.

Regard hypnotisant (Sur). Le draqueterre des marais peut hypnotiser sa proie en la regardant dans les yeux. Cela correspond à une attaque de regard, si ce n'est que le monstre le fait au prix d'une action simple et que les autres créatures qui le regardent ne sont pas affectées. Toute créature ciblée par le draqueterre doit réussir un jet de Volonté (DD 35) sous peine d'être hypnotisée (comme par le biais du sort *hypnose*, si ce n'est que seule une créature, dont les DV ne dépassent pas ceux du draqueterre, peut être affectée). Si le draqueterre a recours à ce pouvoir en plein combat, la cible bénéficie d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Cette attaque a une portée de 18 mètres et ses effets persistent pendant 10 rounds.

Amphibie (Ext). Bien qu'il s'agisse de créatures aquatiques, les draqueterres des marais peuvent survivre indéfiniment sur la terre ferme.

Compétences. Le draqueterre des marais bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Les draqueterres des marais bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont dans un milieu marécageux. Ce bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DES MONTAGNES

Dragon de taille C
Dés de vie : 40d12+440 (700 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m
Classe d'armure : 31 (–8 taille, –1 Dex, +30 naturelle), contact 1, pris au dépourvu 31
Attaque de base/lutte : +40/+72
Attaque : morsure (+48 corps à corps, 4d8+16/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+48 corps à corps, 4d8+16/19–20) et 2 griffes (+46 corps à corps, 4d6+8)
Espace occupé/allonge : 9 m/6 m
Attaques spéciales : capture, présence terrifiante, rugissement tonitruant
Particularités : —
Jets de sauvegarde : Réf +21, Vig +33, Vol +29
Caractéristiques : For 43, Dex 8, Con 32, Int 13, Sag 25, Cha 20
Compétences : Concentration +31, Connaissances (folklore local) +21, Connaissances (nature) +21, Détection +47, Diplomatie +45,

Discrétion +23*, Escalade +46, Intimidation +25, Perception auditive +27, Psychologie +27, Renseignements +7, Survie +31
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Capture, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Discret, Enchaînement, Pistage, Succession d'enchaînements, Science de la bousculade, Science du critique (morsure), Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du renversement
Environnement : montagnes tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 22
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 41–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Le draqueterre des montagnes passe ses journées à somnoler dans le secret de sa caverne, en plein cœur de quelque pic de haute montagne. Mais une fois éveillé, il se révèle comme l'une des créatures les plus féroces de la planète.

À première vue, le draqueterre des montagnes ne semble être qu'une grosse masse rocheuse. Malgré sa taille, il est d'ailleurs possible de passer à côté de lui sans même le remarquer. Mais dès qu'il bouge, le sol tremble sous ses pas.

Les draqueterres des montagnes se nourrissent essentiellement de roche, ne sortant que de temps en temps pour se constituer une collation à base de quelques ours sanguinaires ou d'un géant des pierres. On ne leur connaît pas d'ennemis attitrés, car même le plus ancien des dragons rouges sait qu'il a mieux à faire que de se battre contre une telle créature. En revanche, on sait qu'il leur arrive de traiter pacifiquement avec des créatures qui font preuve d'obéissance et de générosité.

Les draqueterres des montagnes parlent le draconien, le géant, le nain et le commun.

Combat

Le draqueterre des montagnes entame le combat en poussant un rugissement tonitruant et en usant de sa présence terrifiante, avant de s'occuper consciencieusement des adversaires les plus diminués. Une fois sa fureur provoquée, il ne connaît pas de repos avant d'avoir anéanti tous ses adversaires, quitte à les traquer pendant des jours.

Capture (Ext). Inflige 4d8+16 points de dégâts par round (morsure) ou 4d6+8 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 60 mètres ; 39 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 35), annule.

Rugissement tonitruant (Sur). Une fois par jour, le draqueterre des montagnes peut pousser un rugissement tonitruant dont les effets équivalent au sort *cri suprême*. Niveau 20 de lanceur de sorts.

Compétences. * Les draqueterres des montagnes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont en montagne. Ce bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DES PLAINES

Dragon de taille M
Dés de vie : 8d12+16 (68 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), creusement 6 m
Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +8/+10
Attaque : morsure (+13 corps à corps, 1d8+5/19–20)
Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 1d8+5/19–20) et 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : grand galop, présence terrifiante, venin
Particularités : —
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +7
Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 13, Cha 12
Compétences : Bluff +9, Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (nature) +10, Détection +12, Diplomatie +3, Discrétion +10*, Intimidation +3, Perception auditive +12, Renseignements +3, Survie +7
Dons : Attaques multiples, Pistage, Science du critique (morsure)
Environnement : plaines tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 9–11 DV (taille M), 12–19 DV (taille G), 20–24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +2

Le draqueterre des plaines serait une créature bien misérable s'il n'était pas aussi dangereux. Malgré sa couardise, ce charognard peut s'en prendre à des créatures vivantes quand il est affamé ou n'a pas d'autre solution.

La peau de ce draqueterre est rayée de brun et de vert clair, ce qui lui permet de se fondre dans le décor de son milieu naturel. On le confond parfois avec un vélociraptor car il se tient souvent sur ses pattes arrière.

La plupart des draqueterres des plaines errent dans leur milieu naturel car ils ne sont pas suffisamment courageux pour mener des guerres territoriales. La créature se montre capable de duperie quand elle est acculée, mais n'a par ailleurs pas toujours la patience de recourir à ce genre de stratagème. Certains halfelins particulièrement braves sont capables de dresser ces draqueterres pour en faire des montures, même si le cavalier doit ensuite rester vigilant pour que le draqueterre s'attelle à la tâche.

Les draqueterres des plaines parlent le draconien et le commun.

Combat

Qu'il soit à l'affût, étendu dans les hautes herbes ou enfoui sous une fine couche de terre, le draqueterre des plaines affectionne les attaques foudroyantes contre des adversaires pris au dépourvu.

Grand galop (Sur). Une fois par jour, le draqueterre des plaines peut recourir à son pouvoir de ruée au prix d'une action libre. Ceci a pour effet de doubler sa vitesse de déplacement pendant 5 rounds, après quoi il se retrouve fatigué pendant 10 minutes. En général, c'est pour fuir une menace qu'il utilise ce pouvoir.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 12 mètres ; 7 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 15), annule.

Venin (Ext). La morsure du draqueterre des plaines inocule un venin. Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de For, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de For.

Compétences. * Les draqueterres des plaines bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont dans des plaines tempérées ou chaudes. Ce bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DES PROFONDEURS

Dragon de taille G
Dés de vie : 12d12+48 (126 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), nage 9 m
Classe d'armure : 22 (–1 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +12/+20
Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d6+4/19–20) ; ou griffes (+13 corps à corps, 1d8+2 plus affaiblissement temporaire de 1 point de Con)
Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d6+4/19–20) et 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+2 et affaiblissement temporaire de 1 point de Con)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : brume de dissimulation, hémorragie, présence terrifiante
Particularités : perception aveugle (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +12, Vol +11
Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 18, Int 13, Sag 17, Cha 16
Compétences : Bluff +14, Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (Profondeurs) +12, Déplacement silencieux +20, Diplomatie +5, Discrétion +9*, Évasion +12, Intimidation +15, Natation +4, Psychologie +14, Renseignements +5, Saut +16, Survie +13
Dons : Attaques multiples, Discret, Pistage, Science du critique (morsure), Science de l'initiative
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 8
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 13–19 DV (taille G), 20–31 DV (taille TG), 31–36 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : +2

Le draqueterre des Profondeurs, ou dragon des cavernes, passe sa vie entière dans les ténèbres à fomenter ses plans malfaisants et à répandre la mort.

Sa peau est gris foncé, ce qui lui permet de mieux se fondre dans le décor souterrain. Sa vue et son ouïe sont singulièrement médiocres, mais il compense ce désavantage par d'autres aptitudes sensorielles.

Son antre élaboré est souvent adapté pour tirer avantage de l'environnement naturel (gouffres et lacs, par exemple). On peut parfois l'influencer favorablement par l'entremise de quelque offrande magique.

Le dragon des Profondeurs parle le draconien, le commun des Profondeurs et le commun.

Combat

La perception aveugle du draqueterre des Profondeurs lui permet de détecter ses proches victimes. Dès qu'il sent une présence intéressante, il utilise brume de dissimulation pour masquer son approche silencieuse, avant de se dévoiler soudainement et d'activer sa présence terrifiante. Il lui arrive souvent de se retirer de la bataille après avoir blessé ses adversaires, comptant sur le fait que les blessures infligées vont continuer à les affaiblir.

Brume de dissimulation (Sur). Trois fois par jour, le draqueterre des Profondeurs peut souffler un nuage de brume de dissimulation (équivalent au sort du même nom, niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du draqueterre).

Hémorragie (Ext). Les griffes du draqueterre des Profondeurs infligent des blessures sanglantes, proches de celles que provoquent les *armes sanglantes*. Chaque coup de griffes réussi inflige un affaiblissement

temporaire de 1 point de Constitution en plus des points de dégâts normaux. Un coup critique n'apporte rien de plus à ces effets, mais les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi contre l'affaiblissement temporaire de Constitution.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 18 mètres ; 11 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 19), annule.

Perception aveugle (Ext). Le draqueterre des Profondeurs exploite son odorat fantastique et son sonar pour localiser les créatures vivantes distantes de 18 mètres ou moins.

Compétences. Le draqueterre des Profondeurs bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course. Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

* Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand il est dans un souterrain creusé dans la roche. Ce bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

DRAQUETERRE DE LA TOUNDRA

Dragon de taille TG
Dés de vie : 24d12+144 (300 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), creusement 6 m
Classe d'armure : 26 (–2 taille, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26
Attaque de base/lutte : +24/+40
Attaque : morsure (+30 corps à corps, 2d8+8/19–20) ; ou griffes (+28 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance : morsure (+30 corps à corps, 2d8+8/19–20) et 2 griffes (+28 corps à corps, 2d6+4)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m
Attaques spéciales : absorption de sang, capture, étreinte, présence terrifiante
Particularités : adaptation au froid, perception des vibrations (18 m), résistance au froid (20)
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +20, Vol +15
Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con 22, Int 9, Sag 13, Cha 12
Compétences : Connaissances (folklore local) +21, Connaissances (nature) +21, Détection +17, Diplomatie +13, Discrétion +16*, Perception auditive +31, Psychologie +9, Renseignements +3, Survie +23
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Capture, Combat en aveugle, Discret, Enchaînement, Pistage, Science du critique (morsure), Science de l'initiative
Environnement : plaines froides
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 14
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 25–31 DV (taille TG), 32–39 DV (taille Gig), 40–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Le draqueterre de la toundra, redoutable buveur de sang, passe l'essentiel de son existence en semi hibernation, enfoui sous le sol givré dans l'attente du passage d'une proie.

Ses écailles sont d'une couleur ivoire négligée. Ses griffes potelées lui permettent de creuser efficacement dans la terre glacée et son rugissement rappelle celui d'un lion de mer furieux.

Sa nourriture favorite n'est autre que la viande mammifère, comme les caribous et les ours polaires. Il lui arrive par ailleurs de s'embrouiller avec des dragons blancs et des vers des glaces. Toute offrande prenant la forme d'un animal vivant ou fraîchement tué a une chance d'amadouer un tel monstre.

Le draqueterre de la toundra parle le draconien et le commun.

Combat

Le draqueterre de la toundra se terre immobile à quelques pieds sous terre, comptant sur sa perception des vibrations pour l'avertir de la proximité d'une proie. Il commence le combat en dispersant ses adversaires par l'entremise de sa présence terrifiante, après quoi il se saisit d'une créature et tente de lui sucer le sang.

Absorption de sang (Ext). Dès que le draqueterre de la toundra remporte un test de lutte opposé contre l'adversaire qu'il a agrippé, il commence à lui sucer le sang. Chaque round, le personnage subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Un draqueterre de la toundra donné ne peut quotidiennement retirer plus de points de Constitution qu'il n'a lui-même de dés de vie.

Capture (Ext). Inflige 2d8+8 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le draqueterre de la toundra doit réussir une attaque de griffes contre une créature d'une taille inférieure ou égale à la sienne. S'il arrive à assurer sa prise, il peut essayer de lui sucer le sang. Il peut aussi tenter d'engager une lutte au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 36 mètres ; 23 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 23), annule.

Adaptation au froid (Ext). Les draqueterres de la toundra ne subissent aucune forme de dégâts non-létaux occasionnés par l'exposition au froid (mais subissent normalement les dégâts de froid). Ils n'encourent également aucun désagrément lors d'une chute de neige, fraîche ou fondue (comme les malus aux tests de Détection normalement imposés) et peuvent se déplacer sur les surfaces gelées sans devoir effectuer de tests d'Équilibre.

Compétences. * Les draqueterres de la toundra bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand ils sont dans des déserts ou des plaines froids. Ce bonus passe à +8 quand le draqueterre est immobile.

GOBILLARD SQUAMEUX

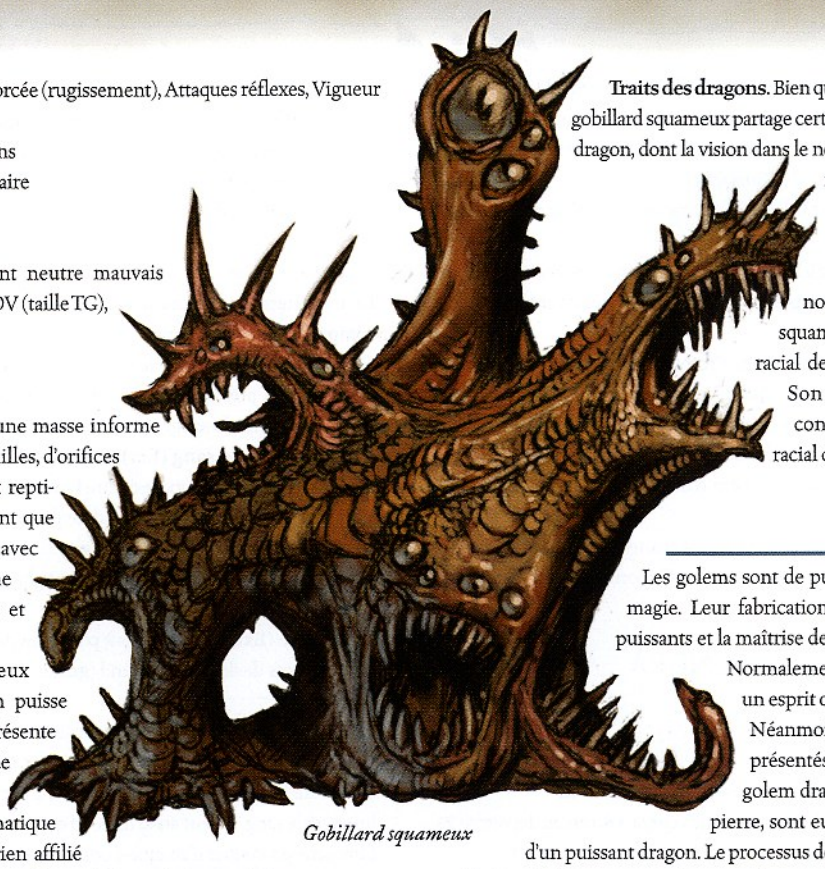
Aberration de taille G
Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 22 (–1 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte : +6/+14
Attaque : morsure (+10 corps à corps, 1d10+4)
Attaque à outrance : 6 morsures (+10 corps à corps, 1d10+4)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : rugissement, souffle
Particularités : créature informe, immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, perception aveugle (18 m), résistance à l'acide (10), résistance à l'électricité (10), résistance au feu (10), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +9
Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 10, Sag 16, Cha 16
Compétences : Détection +18, Discrétion +12, Perception auditive +14

Dons : Attaque spéciale renforcée (rugissement), Attaques réflexes, Vigueur surhumaine
Environnement : souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 9–15 DV (taille TG), 16–24 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Le gobillard squameux est une masse informe animée par le vice, faite d'écailles, d'orifices buccaux, de crocs et d'yeux reptiliens. Certains sages estiment que ce monstre présente un lien avec le babélien, mais il s'agit d'une créature bien plus hideuse et redoutable.

Le gobillard squameux moyen, si tant est que l'on puisse parler d'une telle créature, présente des écailles de toutes sortes de couleurs et d'éclats, parfois aussi bien de nature chromatique que métallique. Il n'est en rien affilié aux dragons et l'on peut même dire qu'il les méprise, et réciproquement.

Les gobillards squameux parlent le draconien.



Gobillard squameux

Illus. de S. Tappin

COMBAT

Le gobillard squameux préfère se soustraire à la vue de ses ennemis en attendant qu'ils soient à portée de son rugissement. Une fois les adversaires les plus faibles éparpillés, il se sert de son souffle jusqu'à ce que ses proies s'avancent au corps à corps (profitant de ses Attaques réflexes si l'occasion se présente).

Rugissement (Ext). Trois fois par jour, le gobillard squameux peut libérer un rugissement effrayant de ses multiples gueules. Toutes les créatures situées dans une étendue d'un rayon de 18 mètres ayant moins de DV que le gobillard squameux se retrouvent paniquées à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 19). Les créatures ayant un nombre de DV supérieur ou égal à celui du monstre ne sont que secouées en cas d'échec au jet de sauvegarde.

Souffle (Sur). Malgré son nombre élevé de bouches, le gobillard squameux ne peut recourir qu'à un type de souffle par round, qu'il peut néanmoins vomir par trois orifices à la fois et donc, dans trois zones différentes. Le type d'énergie destructive employé est déterminé au hasard (d100) comme suit : 01–25 acide, 26–50 froid, 51–75 électricité, 76–100 feu. La zone d'effet du souffle est soit un cône de 9 mètres de long soit une ligne de 18 mètres de long (autant de chances pour l'un que pour l'autre). Quels que soient le type d'énergie utilisé et la zone affectée, le souffle inflige 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 17, 1/2 dégâts). Quand un gobillard squameux se sert de son souffle, il doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Certains gobillards squameux disposent de formes de souffle différentes de cette option. Le MD est libre de choisir parmi celles des autres variétés de dragons.

Créature informe (Ext). Le gobillard squameux est immunisé contre les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, il ne peut pas être pris en tenaille.

Perception aveugle (Ext). Le gobillard squameux exploite son odorat fantastique et son sonar pour localiser les créatures vivantes distantes de 18 mètres ou moins.

Traits des dragons. Bien qu'il s'agisse d'une aberration, le gobillard squameux partage certaines caractéristiques du type dragon, dont la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres, l'immunité contre la paralysie et les effets de sommeil magique, ainsi que la vision nocturne.

Compétences. Grâce à ses nombreux yeux, le gobillard squameux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. Son camouflage naturel lui confère également un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

GOLEM

Les golems sont de puissants automates créés par magie. Leur fabrication exige l'utilisation de sorts puissants et la maîtrise des forces élémentaires.

Normalement, un golem est animé par un esprit originaire du plan de la Terre. Néanmoins, les trois golems qui sont présentés ici, le golem dracosifer, le golem dracossature et le golem drakepierre, sont eux animés de l'énergie vitale d'un puissant dragon. Le processus de création lie l'esprit au corps artificiel et le fait passer sous la coupe du créateur du golem.

Ces trois golems sont construits selon des modèles que l'on associe traditionnellement aux dragons, soit des quadrupèdes avec un long cou et une grande queue, des griffes et des ailes. Malgré la présence d'ailes, ces créatures artificielles restent incapables de voler, même si elles peuvent se servir de ces appendices pour attaquer.

Les golems n'ont pas de langage propre, mais ils peuvent assimiler les instructions simples de leur créateur.

COMBAT

Les golems sont des adversaires tenaces dotés d'une force inouïe. Malgré leur grande intelligence dans leur existence précédente, ils s'avèrent incapables de penser par eux-mêmes et ne peuvent qu'obéir aux ordres de leur créateur. Ils suivent à la lettre les instructions reçues et ne peuvent faire preuve du moindre sens tactique. Totalement dénués d'émotions, ils ne répondent jamais aux provocations.

Le créateur du golem peut le commander s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui et si le golem peut le voir et l'entendre. Si on ne lui donne pas de nouvelles instructions, le golem fait de son mieux pour accomplir les dernières qu'il a reçues (mais il se défend systématiquement en cas d'attaque). Si son créateur doit s'absenter, il peut lui laisser un programme simple définissant ses actions comme, par exemple, « Reste ici et attaque toutes les créatures que tu verras approcher » (ou seulement certaines races de créatures), « Sonne le gong et attaque », etc.

Dans la mesure où les golems n'ont pas besoin de respirer et sont immunisés contre la plupart des formes d'énergie destructive, ils peuvent assurer le combat dans pratiquement n'importe quel environnement, que ce soit au fond de la mer ou au sommet glacial du toit du monde.

Traits des créatures artificielles. Le golem est immunisé contre le poison, les effets de sommeil magique, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) et les effets

nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs). Il est également immunisé contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Il ne peut soigner les dégâts, mais peut être réparé. Vision dans le noir jusqu'à 18 mètres et vision nocturne.

Immunité contre la magie (Ext). Les golems sont immunisés contre tous les effets magiques et surnaturels, exception faite de ceux qui sont mentionnés dans la description de chacun.

GOLEM DRACOSIFER

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 40d10 (220 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 40 (–1 taille, –1 Dex, +32 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 40
Attaque de base/lutte : +30/+49
Attaque : morsure (+44 corps à corps, 2d10+15)
Attaque à outrance : morsure (+44 corps à corps, 2d10+15), 2 griffes (+39 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+39 corps à corps, 2d6+7) et queue (+39 corps à corps, 2d8+22)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : souffle
Particularités : immunité contre la corrosion, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/magie et adamantium), traits des créatures artificielles
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +13, Vol +14
Caractéristiques : For 41, Dex 8, Con —, Int —, Sag 13, Cha 19
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 41–60 DV (taille G), 61–80 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Le golem dracosifer est un véritable fourneau auto-alimenté, sous les traits d'un dragon. Il mesure jusqu'à près de 4,50 mètres de long et entre 2,10 et 2,40 mètres au garrot. Quand il est animé, des traînées de fumée sortent par ses narines et sa carcasse dégage une chaleur bien palpable.

Combat

Le golem dracosifer affaiblit ses adversaires avec son souffle de feu avant d'user de sa force extraordinaire pour les anéantir au corps à corps. Il peut même se souffler directement dessus pour regagner des points de vie ou annuler des effets de *lenteur*.

Souffle (Sur). Cône de 18 mètres de long, tous les 1d4 rounds ; 20d10 feu ; jet de Réflexes (DD 30), 1/2 dégâts. Le type du souffle reste le même quelle que soit la nature de l'esprit draconique qui habite le golem.

Immunité contre la corrosion (Ext). Le golem dracosifer est immunisé contre toutes les attaques provoquant la corrosion, qu'elles soient magiques ou non.

Immunité contre la magie (Ext). Le golem dracosifer est immunisé contre tous les sorts, les pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ce qui suit. Les attaques magiques de froid le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde. Les attaques magiques de feu neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Par exemple, un golem dracosifer touché par une *boule de feu à retardement* lancée par un magicien de niveau 15 infligeant 52 points de dégâts récupérera en fait 17 points de vie. Le golem dracosifer ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques de type feu.

Création

Pour sculpter un golem dracosifer, il faut disposer de l'équivalent de 2 500 kg de fer pur que l'on fait fondre avec d'autres rares composants et élixirs d'une valeur minimale de 25 000 po. L'assemblage final du corps passe par un test d'Artisanat (fabrication d'armes ou fabrication d'armures) assorti d'un DD 30.

NLS 18 ; Création de créature artificielle (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*), niveau 18 de lanceur de sorts, *animation d'objets, nuage incendiaire, quête, souhait limité, zone d'antimagie* ; Prix 225 000 po ; Coût 125 000 po + 8000 PX.

GOLEM DRACOSSATURE

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 20d10 (110 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 17 (–1 taille, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +15/+23
Attaque : morsure (+18 corps à corps, 1d10+4)
Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 1d10+4), 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+13 corps à corps, 1d6+2) et queue (+13 corps à corps, 1d8+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : aura de terreur
Particularités : immunité contre la magie, réduction des dégâts (5/magie et adamantium), traits des créatures artificielles
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +7
Caractéristiques : For 19, Dex 10, Con —, Int —, Sag 11, Cha 10
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 12
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 21–30 DV (taille TG), 31–60 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Un golem dracossature est un rapiècement d'un ou de plusieurs squelettes de dragon, donnant un tout particulièrement macabre. En général, il mesure 3 mètres de long et 1,50 mètre au garrot. Il est facile de le confondre avec un dragon squelettique ou une dracoliche (autres monstres décrits dans ce chapitre), mais bien qu'il soit souvent construit par des nécromanciens, il s'agit bien d'une créature artificielle et non d'un mort-vivant.

Combat

Le golem dracossature s'avance dans la mêlée sans la moindre hésitation, effritant le moral des ses adversaires grâce à son aura de terreur.

Aura de terreur (Sur). Le golem dracossature dégage une aura de terreur sous forme d'un rayonnement de 18 mètres de rayon. Toute

créature dotée de moins de DV que le golem se retrouve secouée (jet de Volonté, DD 20, annule). Les effets persistent aussi longtemps que le golem reste à portée, puis 2d6 rounds après son départ. Toute créature qui réussit son jet de Volonté se trouve immunisée contre l'aura de terreur de ce golem pendant 24 heures.

Immunité contre la magie (Ext). Le golem dracossature est immunisé contre tous les sorts, les pouvoirs magiques et les pouvoirs et effets surnaturels.

Création

La construction d'un golem dracossature s'effectue à partir d'un ou plusieurs squelettes de dragons, reliés par une armature en adamantium d'une valeur de 5 000 po. La construction de la carcasse passe par un test de Premiers secours (DD 20).

NLS 13 ; Création de créature artificielle (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*), niveau 13 de lanceur de sorts, *animation des morts, frayeur, quête* ; Prix 115 000 po ; Coût 60 000 po + 4 400 PX.

GOLEM DRAKEPIERRE

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 35d10 (192 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 36 (–1 taille, –1 Dex, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36
Attaque de base/lutte : +26/+41
Attaque : morsure (+36 corps à corps, 2d8+11)
Attaque à outrance : morsure (+36 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+31 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+31 corps à corps, 1d10+5) et queue (+31 corps à corps, 2d6+16)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : souffle pétrifiant
Particularités : immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/magie et adamantium), traits des créatures artificielles
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +12, Vol +13
Caractéristiques : For 33, Dex 8, Con —, Int —, Sag 13, Cha 15
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 15
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 36–50 DV (taille G), 51–70 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Au premier coup d'œil, un golem drakepierre apparaît comme une magnifique statue de dragon, de 3,60 mètres de long et d'une hauteur de 1,80 mètre au garrot. Ce n'est que lorsqu'il s'anime et que ses écailles de pierre ondoient comme la chair sous l'action des muscles, tandis que ses yeux se mettent à émettre une lueur ambrée, que ses adversaires comprennent la menace.

Combat

Le golem drakepierre ouvre les hostilités par son souffle pétrifiant, après quoi il compte sur sa puissance physique dévastatrice pour réduire ses ennemis en bouillie.

Souffle pétrifiant (Sur). Une fois tous les 1d4 rounds, le golem drakepierre peut souffler un cône de gaz pétrifiant de 9 mètres de long (jet de Vigueur, DD 27, annule).

Immunité contre la magie (Ext). Le golem drakepierre est immunisé contre tous les sorts, les pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ce qui suit. Un sort de *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme s'il subissait les effets du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde, tandis qu'un sort de *transmutation de la boue en pierre* lui restitue tous ses points de vie.

Création

Le corps du golem de drakepierre est finement ciselé dans un unique bloc de pierre de qualité, généralement du granit, d'un poids d'au moins 1 500 kg et d'une valeur minimale de 5 000 po. Il doit également être poli avec des huiles rares d'une valeur de 10 000 po. L'assemblage final passe par un test d'Artisanat (sculpture ou maçonnerie) assorti d'un DD 25.

NLS 16 ; Création de créature artificielle (cf. page 304 du *Manuel des Monstres*), niveau 16 de lanceur de sorts, *animation d'objets, pétrification, quête, zone d'antimagie* ; Prix 175 000 po ; Coût 95 000 po + 6 400 PX.

Illus. de M. Nelson

Illus. de J. Jarvis

Ce chapitre présente 120 PNJ dragons, un pour chacune des douze catégories d'âge et des dix espèces. Tous ont le profil de base livré dans le *Manuel des Monstres*. Chaque description inclut la personnalité de la créature et ses techniques de combat, mais également des détails concernant sa vie et ses habitudes. Certains profils changent légèrement de ceux que l'on trouve dans le *Manuel des Monstres* car leurs dons et compétences ont été ajustés.

Bien que les dragons présentés ci-dessous le soient de manière individuelle, chacun peut constituer un membre d'une famille ou, dans le cas des plus jeunes, un chef de couvée. Ainsi, une famille ou couvée régie par l'un d'eux affiche souvent la personnalité et les goûts de son leader.

PERSONNALISER VOS DRAGONS

Rien ne vous empêche de personnaliser les dragons figurant ci-dessous en modifiant leurs caractéristiques. Tels qu'ils sont présentés, tous ont bénéficié du tirage standard (des 10 et des 11) et ont vu leurs caractéristiques modifiées selon leurs ajustements raciaux. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie *Tirage des valeurs de caractéristique*, page 290 du *Manuel des Monstres*.

Pour créer un dragon d'élite, utilisez les valeurs généralement appliquées aux caractéristiques des PNJ : 15, 14, 13, 12, 10 et 8. Celles-ci sont le fruit des modifications suivantes au tirage standard : +4, +4, +2, +2, +0 et –2. Dans le même temps, augmentez le FP du dragon de 1 point.

Pour bâtir un dragon légèrement moins puissant, utilisez le tirage simple : 13, 12, 11, 10, 9 et 8. Ces valeurs sont le fruit des modifications suivantes au tirage standard : +2, +2, +0, +0, –2 et –2. Cela n'a aucun effet sur son facteur de puissance.

EXEMPLE

Avec le tirage d'élite, Givre, le dragon blanc décrit à la page 216, aurait les valeurs de caractéristique suivantes : For 15, Dex 14, Con 15, Int 8, Sag 11, Cha 4.

Cependant, une fois les valeurs de caractéristique du dragon modifiées, il faut procéder à quelques changements au niveau de son profil.

Force. Ajustez le bonus à l'attaque, les valeurs de dégâts et les modificateurs de compétence au regard du nouveau modificateur de Force. Dans notre exemple, Givre a gagné 4 points de Force, ce qui fait passer son modificateur de caractéristique de +0 à +2. Givre n'a ni le don Capture ni l'attaque d'écrasement, mais s'il les possédait, son modificateur de Force de +2 s'appliquerait au bonus du test de lutte utilisé dans le cadre de ces pouvoirs.

Dextérité. Ajustez le modificateur d'initiative du dragon, la classe d'armure, le bonus aux jets de Réflexes et les modificateurs de compétence au regard du nouveau modificateur de Dextérité. Dans l'exemple, Givre a gagné 4 points de Dextérité, ce qui fait passer son modificateur de caractéristique de +0 à +2.

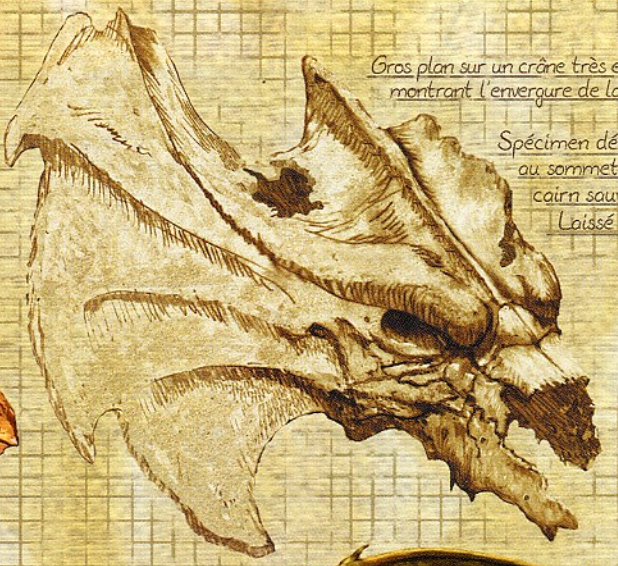
Constitution. Ajustez les points de vie, le DD de sauvegarde du souffle, le bonus aux jets de Vigueur et les modificateurs de compétence au regard du nouveau

Dragon d'airain

Chaotique bon
Sous-type feu
Déserts chauds
Souterrains

Bavards et pourvus de lèvres souples particulièrement expressives, les dragons d'airain divulguent parfois des renseignements utiles, mais seulement après des heures de palabres et quelques promesses de présents.

Communication avec les animaux
Convocation de djinn
Contrôle du climat
Contrôle des vents
Suggestion



Gros plan sur un crâne très endommagé montrant l'envergure de la crête.

Spécimen découvert au sommet d'un cairn sauvage. Laissé sur place

SAROUNTIA

modificateur de Constitution. Dans l'exemple, Givre a gagné 2 points de Constitution, ce qui fait passer son modificateur de caractéristique de +1 à +2. Il n'a ni attaque de queue ni attaque d'écrasement, mais s'il les possédait, leur DD de sauvegarde augmenterait également de 1 point.

Intelligence. Ajustez le total de points de compétence et les modificateurs de compétence au regard du nouveau modificateur d'Intelligence. Dans l'exemple, Givre a gagné 2 points d'Intelligence, ce qui fait passer son modificateur de caractéristique de +0 à +1 et lui confère 3 points de compétence supplémentaires (1 point par dé de vie).

Sagesse. Ajustez le bonus aux jets de Volonté et les modificateurs de compétence au regard du nouveau modificateur de Sagesse. Dans l'exemple, Givre n'a pas gagné de points de Sagesse ; son modificateur de caractéristique reste donc inchangé.

Charisme. Ajustez le DD de sauvegarde de la présence terrifiante, le DD de sauvegarde des pouvoirs magiques et les modificateurs de compétence au regard du nouveau modificateur de Charisme. Dans l'exemple, Givre a perdu 2 points de Charisme, ce qui fait passer son modificateur de caractéristique de –2 à –3. Si le dragon est un lanceur de sorts, une modification de la valeur de Charisme affecte également le DD de sauvegarde de ses sorts et le nombre de sorts supplémentaires dont il jouit. Du reste, il a également besoin d'une valeur de Charisme minimale de 10 pour jeter des sorts. Cependant, comme Givre est dépourvu de facultés de lanceur de sorts, de pouvoirs magiques, de présence terrifiante et de compétences relevant du Charisme, cette diminution n'a pas de réel impact.

Si Givre utilise les 3 points de compétence supplémentaires découlant de son augmentation d'Intelligence en Détection, Discrétion et Perception auditive, son nouveau profil prend l'allure suivante :

Givre. Dragonnet blanc (m) ; FP 2 ; dragon (froid) de taille TP ; DV 3d12+6 ; pv 25 ; Init +6 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 15 m (moyenne) ; CA 16 (contact 14, pris au dépourvu 14) ; BBA +7 ; Lutte –3 ; Att morsure (+7 corps à corps, 1d4+2) ; Out morsure (+7 corps à corps, 1d4+2) et 2 griffes (+2 corps à corps, 1d3+1) ; Esp/all 75 cm/0 m (1,50 m avec la morsure) ; AS souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +3 ; For 15, Dex 14, Con 15, Int 8, Sag 10, Cha 4.

Compétences et dons. Détection +8, Discrétion +16, Fouille +2, Natation +16, Perception auditive +8, Psychologie +3 ; Attaque en puissance, Science de l'initiative.

Souffle (Sur). Cône de 4,50 m de long ; 1d6 froid ; jet de Réflexes (DD 13), 1/2 dégâts.

EXEMPLES DE DRAGONS D'AIRAIN

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons d'airain, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Mychasi
Dragonnet

Mychasi adore parler, de tout et de n'importe quoi, n'interrompant que rarement le flot continu de paroles sortant de sa bouche. Cependant, il a tendance à orienter toutes les conversations qu'il mène vers les sujets qu'il connaît, même lorsque cela manque de suite. Quand il n'a aucune créature douée de parole sous la main, Mychasi discute avec les animaux des environs ou parle tout seul. Les aventuriers parviennent souvent à lui extirper des renseignements utiles quant aux événements qui agitent la région, mais il leur faut pour cela se livrer à des discussions sans fin au cours desquelles le dragonnet offre nombre de détails apparemment superflus.

Mychasi. Dragon d'airain, dragonnet (m) ; FP 3 ; dragon (feu) de taille TP ; DV 4d12+4 ; pv 30 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 15 (contact 12, pris au dépourvu 15) ; BBA +6 ; Lutte –4 ; Att morsure (+6 corps à corps, 1d4) ; Out morsure (+6 corps à corps, 1d4) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3) ; Esp/all 75 cm/0 m (1,50 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +4 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Connaissances (folklore local) +6, Connaissances (histoire) +6, Connaissances (nature) +5, Détection +6, Discrétion +11, Fouille +6, Perception auditive +6 ; Attaque en vol, Souffle agrandi.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 1 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Ligne de 9 m de long (ligne de 13,50 m de long si agrandi), 1d6 feu, jet de Réflexes (DD 13), 1/2 dégâts ; ou cône de 4,50 m de long (cône de 6 m de long si agrandi), *sommeil* (1d6+1 rounds), Volonté (DD 13), annule.

Poccri
Très jeune dragon

Poccri est un dragon en cavale. Chassée de son antre par un groupe de maraudeurs gnolls, elle est maintenant traquée au sein de son propre territoire. Aussi curieux que cela puisse paraître, ses adversaires ne semblent pas effrayés par sa simple présence et ses talents de combattante. En outre, ils ne semblent pas vouloir se contenter de son repaire et de son trésor. L'explication de cette situation réside en un prêtre gnoll qui a décidé de terrasser Poccri au nom d'Érythnul.

Poccri ne reste jamais bien longtemps au même endroit et passe rarement deux nuits de suite dans la même crevasse. Elle consacre toute son énergie à combattre les gnolls et à chercher des alliés sur la surface désolée de son territoire.

DRAGONS ET LANGUES

Tous les dragons parlent le draconien. Pourvus d'une intelligence élevée, la plupart ont une affinité aux langues et en parlent plusieurs. Beaucoup vont même jusqu'à étudier la linguistique et apprennent par conséquent de nombreux langages.

À l'instar de n'importe quelle autre créature, un dragon parle un nombre de langues supplémentaires égal à son bonus d'Intelligence. Les dragons dotés de degrés de maîtrise en compétence Langue parlent un nombre de langues supplémentaires égal à celui-ci.

Voici les langages que connaissent le plus souvent les dragons : aérien, céleste, commun, commun des Profondeurs, elfe, gnome, igné, infernal, nain, orque et terreux.

Poccri. Dragon d'airain, très jeune (f) ; FP 4 ; dragon (feu) de taille P ; DV 7d12+7 ; pv 52 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; BBA +9 ; Lutte +4 ; Att morsure (+9 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+9 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS pouvoirs magiques, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (7), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +5 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +8, Connaissances (folklore local) +8, Détection +8, Diplomatie +8, Discrétion +6, Fouille +8, Intimidation +6, Perception auditive +8, Psychologie +8 ; Résistance à la magie éveillée, Science de l'initiative, Virage sur l'aile.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 2 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Ligne de 12 m de long, 2d6 feu, jet de Réflexes (DD 14), 1/2 dégâts ; ou cône de 6 m de long, *sommeil* (1d6+2 rounds), Volonté (DD 14), annule.

Vultsubaï
Jeune dragon

Contrairement à nombre d'autres représentants de son espèce, Vultsubaï apprécie l'art de la rhétorique et pas simplement le son de sa voix. Il vit près d'une grande ville et ses principaux sujets de conversation sont les potins des humains et des nains qui y résident. Il connaît de nombreux secrets au sujet d'individus qu'il n'a jamais rencontrés, trouvant simplement fascinants leurs habitudes, traits de caractère et mésaventures. Il trouve les nains des plus intéressants car leur personnalité diffère souvent de la sienne. Du reste, il est capable d'écouter le plus prolixe des nains raconter l'histoire de son clan sans montrer le moindre signe d'ennui.

Vultsubaï. Dragon d'airain, jeune (m) ; FP 6 ; dragon (feu) de taille M ; DV 10d12+20 ; pv 85 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 19 (contact 10, pris au dépourvu 19) ; BBA +12 ; Lutte +2 ; Att morsure (+12 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+12 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+7 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS pouvoirs magiques, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +8 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +14, Connaissances (folklore local) +14, Détection +13, Diplomatie +11, Fouille +13, Intimidation +8, Perception auditive +14, Psychologie +13, Renseignements +8 ; Attaque en puissance, Science de l'initiative, Souffle intensifié, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort). 0 —*assistance divine, lecture de la magie, lumières dansantes, prestidigitation* ; 1er — *injonction, projectile magique.*

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long, 3d6 feu, jet de Réflexes (DD 17, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, *sommeil* (1d6+3 rounds), Volonté (DD 17, voire plus si intensifié), annule.

Amnehodenphinix
Dragon adolescent

Amnehodenphinix a un ami et mentor dont elle ne se sépare jamais : une sphinge du nom de Tærhanna. Le dragon singe ses manières et partage son amour des énigmes et autres devinettes. Toutes deux s'affrontent à grand renfort de traits d'esprit dès qu'elles sont réveillées, se livrant une joute perpétuelle de jeux de mots en différentes langues. Vu le jeune âge d'Amnehodenphinix, la sphinge a pour l'instant le dessus. La plus grande peur du dragon est que Tærhanna meure, de vieillesse ou de mort violente, avant d'avoir réussi à la vaincre (ce qui risque fort de se produire car Amnehodenphinix n'aura une valeur d'Intelligence de 18 que dans plus de cinq siècles).

Amnehodenphinix. Dragon d'airain, adolescent (f) ; FP 8 ; dragon (feu) de taille M ; DV 13d12+26 ; pv 110 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 22 (contact 10, pris au dépourvu 22) ; BBA +16 ; Lutte +16 ; Att morsure (+16 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+16 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+11 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS pouvoirs magiques, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +9 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +8, Bluff +16, Concentration +17, Connaissances (folklore local) +7, Détection +7, Diplomatie +9, Discrétion +3, Fouille +16, Intimidation +8, Perception auditive +18, Psychologie +5, Renseignements +9 ; Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Souffle intensifié, Vigilance, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, résistance* ; 1er — *contact glacial, hypnose, repli expéditif.*

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long, 4d6 feu, jet de Réflexes (DD 18, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, *sommeil* (1d6+4 rounds), Volonté (DD 18, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 12 m. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Alazphraxion
Jeune dragon adulte

Alazphraxion aime déclencher des incendies. Ce n'est pas une créature destructrice à proprement parler, mais il est fasciné par les flammes et oublie parfois ce à quoi il met le feu. Habituellement, il joue avec le feu tout en parlant (activité à laquelle il se livre comme n'importe quel autre dragon d'airain), ce qui a tendance à rendre ses interlocuteurs très nerveux. Cependant, il réalise rarement leur malaise.

Alazphraxion a établi son antre dans un complexe de cavernes volcaniques situé sous une chaîne de montagnes qui elle-même s'élève à l'orée d'un grand désert. Bien qu'il n'ait personne à qui parler dans son repaire, il aime projeter de la lave aux alentours et voir les effets qu'elle a sur diverses substances.

Alazphraxion. Dragon d'airain, jeune adulte (m) ; FP 10 ; dragon (feu) de taille G ; DV 16d12+48 ; pv 152 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement

9 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 24 (contact 9, pris au dépourvu 24) ; BBA +19 ; Lutte +24 ; Att morsure (+19 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+19 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+14 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+14 corps à corps, 1d6+2) et queue (+14 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (18), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +10, Vig +13, Vol +12 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +11, Bluff +21, Concentration +22, Connaissances (folklore local) +7, Détection +21, Diplomatie +16, Discrétion –1, Fouille +21, Intimidation +9, Perception auditive +21, Psychologie +8, Renseignements +10 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Expertise du combat, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 15 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 20), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier entropique, coup au but, hypnose* ; 2e — *pyrotechnie, sphère de feu.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long (cône de 12 m de long si façonné), 5d6 feu, jet de Réflexes (DD 21), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long (ligne de 24 m de long si façonné), *sommeil* (1d6+5 rounds), Volonté (DD 21), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 15 m. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Iksagyarjerit
Dragon adulte

Iksagyarjerit croit pouvoir discerner le talent et le caractère de chacun. À son plus jeune âge, elle fit la connaissance d'un jeune humain du nom d'Erjanus qui était devenu magicien, car tel était le souhait de ses parents. Mais Iksagyarjerit réalisa que le cœur de l'humain brûlait du désir de combattre au nom de la justice et de la vérité, et elle finit par le persuader d'emprunter la voie du paladin. Bien qu'il périt peu après en luttant pour ses idéaux, elle est convaincue qu'il en fut sincèrement heureux. Depuis, Iksagyarjerit a décidé d'aider tous ceux qui le souhaitent à trouver leur véritable vocation, pour leur plus grand bien, évidemment...

Iksagyarjerit. Dragon d'airain, adulte (f) ; FP 12 ; dragon (feu) de taille G ; DV 19d12+76 ; pv 199 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 27 (contact 9, pris au dépourvu 27) ; BBA +24 ; Lutte +29 ; Att morsure (+24 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+24 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+19 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+19 corps à corps, 1d6+3) et queue (+19 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (20), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +13 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +12, Bluff +20, Concentration +24, Connaissances (folklore local) +17, Détection +17, Diplomatie +16, Discrétion –2, Fouille +17, Intimidation +7, Perception auditive +20, Psychologie +22, Renseignements +22 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 18 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, confusion mineure, injonction, projectile magique* ; 2e — *discours captivant, fracassement, pyrotechnie* ; 3e — *dissipation de la magie, soins importants.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long (cône de 12 m de long si façonné), 6d6 feu, jet de Réflexes (DD 23, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long (ligne de 24 m de long si façonné), *sommeil* (1d6+6 rounds), Volonté (DD 23, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 18 m. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Urevhocymkearsus
Dragon d'âge mûr

Urevhocymkearsus se pose de très nombreuses questions. Il trouve le raisonnement des autres créatures absolument fascinant et cherche à comprendre comment elles pensent. Mais au-delà de cela, il aime manipuler les pensées, les émotions et les actions d'autrui, usant pour ce faire de moyens ordinaires et magiques. Il cherche avant tout à comprendre pourquoi des créatures comme les humanoïdes se tournent vers le Mal, alors qu'ils ne baignent pas dedans dès la naissance, comme c'est le cas des démons et des dragons chromatiques. Parfois, il va jusqu'à pousser des créatures à commettre des actes maléfiques dans l'espoir de saisir ce qui les motive à s'écarter de la voie du Bien. Si cette fascination l'invite à pardonner les humanoïdes d'alignement mauvais, il ne tolère absolument pas les créatures nées du Mal.

Urevhocymkearsus. Dragon d'airain, âge mûr (m) ; FP 15 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 22d12+110 ; pv 253 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (moyenne) ; CA 29 (contact 8, pris au dépourvu 29) ; BBA +28 ; Lutte +38 ; Att morsure (+28 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+28 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+26 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+26 corps à corps, 1d8+4) et queue (+26 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (22), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +16 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +17, Bluff +13, Concentration +29, Connaissances (folklore local) +13, Détection +24, Diplomatie +17, Discrétion –3, Fouille +27, Intimidation +15, Perception auditive +27, Psychologie +27, Renseignements +29 ; Attaque en puissance, Attaques

multiples, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rapide, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 26) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 21 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, coup au but, déguisement, projectile magique* ; 2e — *discours captivant, grâce féline, pyrotechnie, ténèbres* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, soins importants* ; 4e — *confusion, immunité contre les sorts.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné), 7d6 feu, jet de Réflexes (DD 26, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m de long si façonné), *sommeil* (1d6+7 rounds), Volonté (DD 26, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 21 m. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Livoxdrinacepsek
Vieux dragon

Livoxdrinacepsek est un dragon de taille TG pourvu d'une personnalité de taille C si l'on peut dire. Tous les mouvements produits par son énorme corps sont exagérés. Son verbe loquace et tonitruant s'accompagne de gestes flamboyants. Son corps se balance alors d'avant en arrière et sa gigantesque gueule se rapproche parfois de son auditoire au point de rendre ses interlocuteurs complètement sourds. Il a un penchant pour les discours théâtraux et mélodramatiques et attend de son public une certaine forme d'appréciation (si ce n'est une salve d'applaudissements) au moindre de ses gestes. Certaines créatures, comme les humains au tempérament similaire, apprécient grandement sa compagnie, alors que d'autres le trouvent agaçant quand il en fait trop.

Livoxdrinacepsek. Dragon d'airain, vieux (m) ; FP 17 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 25d12+125 ; pv 287 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (moyenne) ; CA 32 (contact 8, pris au dépourvu 32) ; BBA +32 ; Lutte +42 ; Att morsure (+32 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+32 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+4) et queue (+27 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (24), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +18, Vig +19, Vol +17 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +16, Bluff +12, Concentration +28, Connaissances (folklore local) +26, Connaissances (mystères) +15, Détection +26, Diplomatie +30, Discrétion –4, Fouille +26, Intimidation +20, Perception auditive +26, Psychologie +26, Renseignements +28 ; Attaque en puissance, Extension d'effet, Réflexes épiques, Science de la manœuvrabilité, Souffle agrandi, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle des vents* et *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, déguisement, injonction, projectile magique* ; 2e — *discours captivant, fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, pyrotechnie* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e — *confusion, liberté de mouvement, lueur d'arc-en-ciel* ; 5e — *brume mentale, injonction suprême.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (ligne de 45 m de long si agrandi, cône de 15 m de long si façonné, cône de 22,50 m de long si agrandi et façonné), 8d6 feu, jet de Réflexes (DD 27, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (cône de 22,50 m de long si agrandi, ligne de 30 m de long si façonné, ligne de 45 m de long si agrandi et façonné), *sommeil* (1d6+8 rounds), Volonté (DD 27, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 24 m. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Suncamilahsundi
Très vieux dragon

Suncamilahsundi en a vu suffisamment. Les humains détruisent le monde et ne savent rien faire d'autre. Les années de sa jeunesse, il y a de cela sept cents ans, furent les meilleures pour le monde, mais tout n'a fait que péricliter depuis. Ce n'est pas qu'elle soit amère, elle ne déteste même pas l'humanité, mais elle ne peut s'empêcher de secouer la tête et de pousser un petit claquement de langue quand elle voit un humain, car elle se souvient alors du monde avant que n'apparaisse cette ville près de son repaire et du début de ses ennuis. Elle reste au fait de tout ce qui passe alentour, mais cela ne lui plaît guère et elle s'inquiète également de l'état de la nature. À l'instar de la plupart des dragons d'airain, elle donne son avis à tous ceux qui veulent bien l'entendre et va même jusqu'à obliger ceux qui ont besoin d'une bonne réprimande à l'écouter.

Suncamilahsundi. Dragon d'airain, très vieux (f) ; FP 19 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 28d12+168 ; pv 350 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 35 (contact 8, pris au dépourvu 35) ; BBA +36 ; Lutte +46 ; Att morsure (+36 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+36 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+34 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+34 corps à corps, 1d8+5) et queue (+34 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (25), vision dans le noir (36 m), vision nocturne,

multiples, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rapide, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 26) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 21 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, coup au but, déguisement, projectile magique* ; 2e — *discours captivant, grâce féline, pyrotechnie, ténèbres* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, soins importants* ; 4e — *confusion, immunité contre les sorts.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné), 7d6 feu, jet de Réflexes (DD 26, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m de long si façonné), *sommeil* (1d6+7 rounds), Volonté (DD 26, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 21 m. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Livoxdrinacepsek
Vieux dragon

Livoxdrinacepsek est un dragon de taille TG pourvu d'une personnalité de taille C si l'on peut dire. Tous les mouvements produits par son énorme corps sont exagérés. Son verbe loquace et tonitruant s'accompagne de gestes flamboyants. Son corps se balance alors d'avant en arrière et sa gigantesque gueule se rapproche parfois de son auditoire au point de rendre ses interlocuteurs complètement sourds. Il a un penchant pour les discours théâtraux et mélodramatiques et attend de son public une certaine forme d'appréciation (si ce n'est une salve d'applaudissements) au moindre de ses gestes. Certaines créatures, comme les humains au tempérament similaire, apprécient grandement sa compagnie, alors que d'autres le trouvent agaçant quand il en fait trop.

Livoxdrinacepsek. Dragon d'airain, vieux (m) ; FP 17 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 25d12+125 ; pv 287 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (moyenne) ; CA 32 (contact 8, pris au dépourvu 32) ; BBA +32 ; Lutte +42 ; Att morsure (+32 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+32 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+4) et queue (+27 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (24), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +18, Vig +19, Vol +17 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +16, Bluff +12, Concentration +28, Connaissances (folklore local) +26, Connaissances (mystères) +15, Détection +26, Diplomatie +30, Discrétion –4, Fouille +26, Intimidation +20, Perception auditive +26, Psychologie +26, Renseignements +28 ; Attaque en puissance, Extension d'effet, Réflexes épiques, Science de la manœuvrabilité, Souffle agrandi, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle des vents* et *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, déguisement, injonction, projectile magique* ; 2e — *discours captivant, fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, pyrotechnie* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e — *confusion, liberté de mouvement, lueur d'arc-en-ciel* ; 5e — *brume mentale, injonction suprême.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (ligne de 45 m de long si agrandi, cône de 15 m de long si façonné, cône de 22,50 m de long si agrandi et façonné), 8d6 feu, jet de Réflexes (DD 27, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (cône de 22,50 m de long si agrandi, ligne de 30 m de long si façonné, ligne de 45 m de long si agrandi et façonné), *sommeil* (1d6+8 rounds), Volonté (DD 27, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 24 m. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Suncamilahsundi
Très vieux dragon

Suncamilahsundi en a vu suffisamment. Les humains détruisent le monde et ne savent rien faire d'autre. Les années de sa jeunesse, il y a de cela sept cents ans, furent les meilleures pour le monde, mais tout n'a fait que péricliter depuis. Ce n'est pas qu'elle soit amère, elle ne déteste même pas l'humanité, mais elle ne peut s'empêcher de secouer la tête et de pousser un petit claquement de langue quand elle voit un humain, car elle se souvient alors du monde avant que n'apparaisse cette ville près de son repaire et du début de ses ennuis. Elle reste au fait de tout ce qui passe alentour, mais cela ne lui plaît guère et elle s'inquiète également de l'état de la nature. À l'instar de la plupart des dragons d'airain, elle donne son avis à tous ceux qui veulent bien l'entendre et va même jusqu'à obliger ceux qui ont besoin d'une bonne réprimande à l'écouter.

Suncamilahsundi. Dragon d'airain, très vieux (f) ; FP 19 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 28d12+168 ; pv 350 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 35 (contact 8, pris au dépourvu 35) ; BBA +36 ; Lutte +46 ; Att morsure (+36 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+36 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+34 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+34 corps à corps, 1d8+5) et queue (+34 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (25), vision dans le noir (36 m), vision nocturne,

vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +20, Vig +22, Vol +22 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +19, Bluff +16, Concentration +32, Connaissances (folklore local) +19, Connaissances (géographie) +16, Connaissances (mystères) +19, Connaissances (nature) +16, Détection +30, Diplomatie +34, Discrétion –2, Fouille +30, Intimidation +18, Perception auditive +30, Psychologie +30, Renseignements +32 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat en aveugle, Réflexes épiques, Souffle intensifié, Souffle rapide, Souffle rétabli, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 30) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle des vents* et *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 27 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, déguisement, injonction, projectile magique* ; 2e — *discours captivant, fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, pyrotechnie* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e — *bouclier de feu, confusion, liberté de mouvement, lueur d'arc-en-ciel* ; 5e — *brume mentale, immobilisation de monstre, injonction suprême* ; 6e — *guérison suprême, sphère glaciale d'Otiluke.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long, 9d6 feu, jet de Réflexes (DD 30, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, *sommeil* (1d6+9 rounds), Volonté (DD 30, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 27 m. Niveau 13 de lanceur de sorts.

Ariikdasadakuundax
Dragon vénérable

Les dragons du Bien s'inquiètent au sujet d'Ariikdasadakuundax, alors que ceux du Mal se moquent de lui. Il est toujours prêt à céder une partie de son trésor et fait des dons conséquents aux causes justes. Tous les temples du Bien situés dans un rayon de 150 kilomètres de son antre ont inscrit son nom sur un autel ou une pierre en l'honneur de ses généreux dons. En outre, il existe une foule d'histoires traitant d'individus qui doivent tout au dragon. La raison de cette singulière générosité est aussi simple que tragique. Dans sa jeunesse, Ariikdasadakuundax était le plus avare des dragons. Au terme d'une série d'événements complexes, sa cupidité causa la mort de sa compagne. En sa mémoire, il donne aujourd'hui autant qu'il récolte, espérant ainsi faire pénitence pour son erreur d'antan.

Ariikdasadakuundax. Dragon d'airain, vénérable (m) ; FP 20 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 31d12+186 ; pv 387 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 38 (contact 8, pris au dépourvu 38) ; BBA +40 ; Lutte +50 ; Att morsure (+40 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+40 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+38 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+38 corps à corps, 1d8+5) et queue (+38 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (27), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +17, Vig +23, Vol +23 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +20, Bluff +33, Concentration +19, Connaissances (géographie) +17, Connaissances (folklore local) +17, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (nature) +17, Connaissances (plans) +17, Connaissances (religion) +17, Détection +33, Diplomatie +37, Discrétion –2, Fouille +24, Intimidation +19, Perception auditive +33, Psychologie +33, Renseignements +35 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Extension d'effet, Science de l'initiative, Souffle agrandi, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle des vents, contrôle du climat* et *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 30 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/6/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, déguisement, faveur divine, injonction, projectile magique* ; 2e — *discours captivant, fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, pyrotechnie* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e — *confusion, espoir, liberté de mouvement, malédiction* ; 5e — *immobilisation de monstre, injonction suprême, mirage, télékinésie* ; 6e — *animation d'objets, guérison suprême, main impérieuse de Bigby* ; 7e — *aliénation mentale, parole sacrée.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (ligne de 45 m de long si agrandi, cône de 15 m de long si façonné, cône de 22,50 m de long si agrandi et façonné), 10d6 feu, jet de Réflexes (DD 31, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (cône de 22,50 m de long si agrandi, ligne de 30 m de long si façonné, ligne de 45 m de long si agrandi et façonné), *sommeil* (1d6+10 rounds), Volonté (DD 31, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 30 m. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Conjazmynabryte
Dracosire

Au centre d'un grand désert, une colonne s'élève incroyablement haut vers les cieux, unique vestige d'une civilisation depuis longtemps disparue. En son sommet, Conjazmynabryte lézarde de jour comme de nuit. Au sein des communautés alentour, les rumeurs prétendent qu'elle répond à toutes les questions des individus qui gravissent la colonne, mais qu'elle s'en prend à tous ceux qui tentent de la rejoindre par les airs.

Conjazmynabryte a perdu son amour de la conversation, principalement parce qu'elle en a assez de répondre à des questions insipides sorties de la bouche d'idiots suffisamment forts pour escalader sa colonne. Elle ne cache désormais plus de désagréables vérités derrière une

langue de miel, se contentant de livrer conseils et critiques de façon brutale dans le but de mettre un terme à la conversation. La seule chose qui puisse la pousser à quitter son antre est la vue d'un dragon bleu pénétrant sur son territoire. Ce genre de créature évite habituellement de commettre une telle erreur.

Conjazmynabryte. Dragon d'airain, dracosire (f) ; FP 21 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 34d12+238 ; pv 459 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 39 (contact 6, pris au dépourvu 39) ; BBA +42 ; Lutte +58 ; Att morsure (+42 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+42 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+37 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+37 corps à corps, 2d6+6) et queue (+37 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (28), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +19, Vig +26, Vol +26 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +25, Bluff +41, Concentration +22, Connaissances (géographie) +20, Connaissances (folklore local) +20, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (nature) +20, Détection +41, Diplomatie +45, Discrétion –5, Fouille +41, Intimidation +22, Perception auditive +41, Psychologie +41, Renseignements +43, Survie +19 ; Attaque en puissance, Extension d'effet, Extension de durée, Science de l'initiative, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie, Vulnérabilité annulée.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 34), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle des vents, contrôle du climat* et *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 33 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 32), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/6/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, faveur divine, injonction, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2e — *discours captivant, fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, pyrotechnie* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, protection contre les énergies destructives, rapidité, soins importants* ; 4e — *confusion, espoir, liberté de mouvement, malédiction* ; 5e — *immobilisation de monstre, injonction suprême, mirage, télékinésie* ; 6e — *animation d'objets, guérison suprême, main impérieuse de Bigby* ; 7e — *aliénation mentale rayons prismatiques, renvoi des sorts* ; 8e — *dédale, symbole d'aliénation.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné), 11d6 feu, jet de Réflexes (DD 34, voire plus si intensifié), 1/2dégâts ; ou cône de 18 m de long (ligne de 36 m de long si façonné), *sommeil* (1d6+11 rounds), Volonté (DD 34, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 33 m. Niveau 17 de lanceur de sorts.

Fellithysaar
Grand dracosire

Aussi vieux que son désert natal, Fellithysaar s'exprime avec toute la sagesse des siècles, d'une voix basse et grondante. Contrairement à Conjazmynabryte, il partage volontiers ses pensées avec quiconque souhaite l'entendre et espère que sa simple présence dans le monde rend ce dernier meilleur. Couturé par les cicatrices des centaines de batailles qu'il a menées, Fellithysaar sait que sa fin est proche et envisage toute menace potentielle en se posant une seule et unique question : « L'heure de ma fin a-t-elle sonné ? ». Une certaine mélancolie semble l'habiter, mais ses récits sans fin sont de véritables invitations à l'héroïsme, à la vertu et à l'espoir. Il connaît précisément le sens de la tragédie et apprécie plus particulièrement les récits traitant de courageux sacrifices et de pénibles conflits menés contre des forces supérieures.

Fellithysaar. Dragon d'airain, grand dracosire (m) ; FP 23 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 37d12+296 ; pv 536 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 42 (contact 6, pris au dépourvu 42) ; BBA +46 ; Lutte +62 ; Att morsure (+46 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+46 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+41 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+41 corps à corps, 2d6+6) et queue (+41 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, *convocation de djinn*, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *endurance aux énergies destructives*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (30), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CB ; JS Réf +20, Vig +28, Vol +31 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +27, Bluff +45, Concentration +32, Connaissances (géographie) +21, Connaissances (folklore local) +23, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (nature) +25, Détection +45, Diplomatie +49, Discrétion –1, Fouille +45, Intimidation +27, Perception auditive +45, Psychologie +45, Renseignements +25 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque en vol avancée, Combat en aveugle, Extension d'effet, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire, Volonté de fer, Volonté épique, Vulnérabilité amoindrie.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+19 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

***Convocation de djinn* (Mag).** Comme *convocation de monstres* VII, 1 fois/jour, mais appelle 1 djinn. Niveau 19 de lanceur de sorts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 36) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle des vents, contrôle du climat* et *suggestion*, 1 fois/jour. Niveau 19 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 36 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 33), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 19.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/6/6/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, faveur divine, injonction, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2e — *discours captivant, fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, pyro-*

Argent Dragon

Vol

Loyal bon
Sous-type froid
Montagnes chaudes
Souterrains

Vieux
7,20 m

Sculpturaux et affichant un port royal, les dragons d'argent aident volontiers les créatures du Bien dans le besoin, leur apparaissant souvent sous la forme d'un doux vieillard ou d'une séduisante jeune femme.

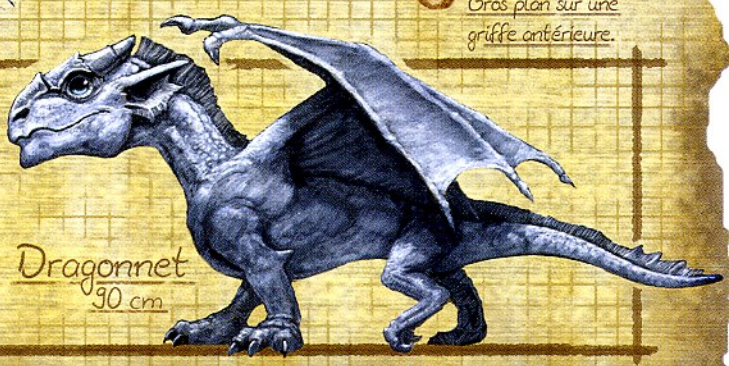
Feuille morte
Transformation
Contrôle du climat
Contrôle des vents
Marche sur les nuages

Spécimen desséché retrouvé sur le cadavre d'un troll auquel il servait certainement de totem de force.

Gros plan sur une griffe antérieure.

Adolescent
3,60 m

Jeune
1,80 m



Dragonnet
90 cm

SARDINHA

technie ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, protection contre les énergies destructives, rapidité, soins importants* ; 4e — *confusion, espoir, liberté de mouvement, malédiction* ; 5e — *immobilisation de monstre, injonction suprême, mirage, télékinésie* ; 6e — *animation d'objets, guérison suprême, main impérieuse de Bigby* ; 7e — *aliénation mentale rayons prismatiques, renvoi des sorts* ; 8e — *charme-monstre de groupe, dédale, symbole de mort* ; 9e — *arrêt du temps, prémonition.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné), 12d6 feu, jet de Réflexes (DD 36, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long (ligne de 36 m de long si façonné), *sommeil* (1d6+12 rounds), Volonté (DD 36, voire plus si intensifié), annule.

***Endurance aux énergies destructives* (Mag).** Comme *endurance aux énergies destructives*, 3 fois/jour, mais sur un rayon de 36 m. Niveau 19 de lanceur de sorts.

EXEMPLES DE DRAGONS D'ARGENT

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons d'argent, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Marche sur les nuages (Sur). Le dragon marche sur les nuages et la brume comme sur la terre ferme. Ce pouvoir fonctionne en permanence mais peut être désactivé (ou réactivé) à volonté et au prix d'une action libre.

Transformation (Sur). Un dragon d'argent peut adopter une forme humanoïde ou animale de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* (au niveau de lanceur de sorts de la créature), si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes et animales. Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Nimbe
Dragonnet

Nimbe ne peut s'empêcher de faire le Bien et de se mêler des affaires d'autrui. Il trouve les diverses corvées quotidiennes des humains fascinantes, même s'il ne comprend pas vraiment pourquoi ils sont tout le temps occupés.

Il se fait souvent passer pour un bûcheron humain, un marchand ambulant gnome ou un grand chien à poils longs. Il aide volontiers tous les individus dans le besoin et relève tous les défis, même s'il n'est pas toujours à la hauteur de ceux-ci. Une fois, il proposa de couper du bois pour une vieille dame et manqua de se trancher le pied.

Nimbe. Dragon d'argent, dragonnet (m) ; FP 4 ; dragon (froid) de taille P ; DV 7d12+7 ; pv 52 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; BBA +7 ; Lutte +4 ; Att morsure (+9 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+9 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +7 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Bluff +5, Connaissances (nature) +12, Déguisement +12, Détection +12, Diplomatie +9, Fouille +12, Intimidation +5, Perception auditive +12, Psychologie +12, Saut +8 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Expertise du combat.

Souffle (Sur). Cône de 6 m de long, 2d8 froid, jet de Réflexes (DD 14), 1/2 dégâts ; ou cône de 6 m de long, paralysie (1d6+1 rounds), Vigueur (DD 14), annule.

Karaglen
Très jeune dragon

Karaglen est une pseudo-croisée, une farceuse occasionnelle et une séductrice de tous les instants. Prenant souvent la forme d'une jeune demi-elfe, elle use habituellement de son humour et de son tact pour résoudre les disputes qui opposent les humanoïdes non maléfiques. Bien que ses pouvoirs draconiques soient loin d'avoir atteint leur apogée, Karaglen impressionne généralement les villageois et les aventuriers de bas niveau en raison des talents et de la maturité dont elle fait preuve. Quand quelqu'un découvre sa véritable nature, elle invite généralement l'intéressé à ne pas éventer son secret. Elle n'aime pas attirer l'attention et préfère aider son prochain plutôt que de dénouer un problème elle-même.

Karaglen. Dragon d'argent, très jeune (f) ; FP 5 ; dragon (froid) de taille M ; DV 10d12+20 ; pv 85 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 19 (contact 10, pris au dépourvu 19) ; BBA +10 ; Lutte +12 ; Att morsure (+13 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+13 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+10 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +9 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Bluff +5, Connaissances (mystères) +9, Déguisement +15, Détection +15, Diplomatie +11, Fouille +12, Intimidation +6, Perception auditive +12, Premiers secours +8, Profession (herboriste) +7, Psychologie +14, Saut +16 ; Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples.

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long, 4d8 froid, jet de Réflexes (DD 17), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, paralysie (1d6+2 rounds), Vigueur (DD 17), annule.

Namhias
Jeune dragon

Quand de vieux dragons d'argent tentent d'enseigner à leurs cadets l'importance de la subtilité, de la modération et de la patience, il est rare qu'ils échouent aussi lamentablement qu'avec Namhias. Certains prétendent que ce jeune dragon éclot des semaines avant ses frères et sœurs. Que cette rumeur soit fondée ou non, Namhias est toujours pressé. Aisément courroucé par l'injustice et la brutalité, le jeune dragon d'argent fonce au combat à la moindre provocation. Bien qu'il ne tente pas de terrasser ceux qu'il peut neutraliser, il oublie parfois la force de la forme qu'il a adoptée. Quand il n'a pas son apparence de dragon d'argent, Namhias aime arpenter les montagnes sous les traits d'un grand félin ou d'un colosse humain.

Namhias. Dragon d'argent, jeune (m) ; FP 7 ; dragon (froid) de taille M ; DV 13d12+26 ; pv 110 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 22 (contact 10, pris au dépourvu 22) ; BBA +13 ;

Lutte +16 ; Att morsure (+16 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+16 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+11 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +11 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Bluff +16, Concentration +15, Connaissances (mystères) +16, Déguisement +16 (+18 pour tenir un rôle), Détection +19, Diplomatie +5, Fouille +19, Intimidation +5, Perception auditive +16, Premiers secours +10, Profession (herboriste) +19, Saut +20 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, manipulation à distance, réparation, résistance* ; 1er — *brume de dissimulation, mains brûlantes.*

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long, 6d8 froid, jet de Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, paralysie (1d6+3 rounds), Vigueur (DD 18), annule.

Stratiglynculcies
Dragon adolescent

Élégante et réfléchie, Stratiglynculcies commence à s'émerveiller du monde qui l'entoure. Grande voyageuse, elle est stupéfaite de constater que les races humanoïdes amassent autant de savoir et de sagesse malgré leur courte espérance de vie. Bien qu'elle passe le plus clair de son temps sous forme humanoïde, se fondant alors au sein de la race ou de la culture parmi laquelle elle évolue, il lui arrive d'emprunter d'autres traits dans sa quête de connaissances. Récemment, elle a décidé de se joindre à des groupes d'aventuriers d'alignement bon menant des missions en des terres et ruines inexplorées. Elle oublie souvent que ces créatures à l'espérance de vie réduite sont « pressées » et se retrouve parfois abandonnée par ses compagnons, notamment lorsqu'elle décide de passer des semaines, voire des mois, à étudier une découverte.

Stratiglynculcies. Dragon d'argent, adolescent (f) ; FP 10 ; dragon (froid) de taille G ; DV 16d12+48 ; pv 152 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 24 (contact 9, pris au dépourvu 24) ; BBA +16 ; Lutte +24 ; Att morsure (+19 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+19 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+14 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+14 corps à corps, 1d6+2) et queue (+14 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (16), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +13, Vol +14 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Bluff +12, Concentration +15, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (nature) +12, Déguisement +20, Déplacement silencieux +3, Détection +18, Diplomatie +16, Discrétion –4, Fouille +20, Intimidation +6, Perception auditive +20, Premiers secours +21, Profession (herboriste) +9, Psychologie +20, Saut +24 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Expertise du combat, Résistance à la magie éveillée, Science de la manœuvrabilité, Virage sur l'aile.

Pouvoirs magiques. *Feuille morte*, 2 fois/jour. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, prestidigitation, réparation* ; 1er — *mains brûlantes, projectile magique, soins légers.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long, 8d8 froid, jet de Réflexes (DD 21), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long, paralysie (1d6+4 rounds), Vigueur (DD 21), annule.

Lothirlondonis
Jeune dragon adulte

Durant sa jeunesse, Lothirlondonis découvrit qu'il ne parvenait pas à changer de forme aussi facilement que ses frères et sœurs. Un druide bienveillant le prit sous son aile et aida le dargonnet à développer ses facultés de transformation. Depuis, Lothirlondonis aime les forêts et les créatures qu'elles renferment. Il rend même hommage à plusieurs divinités non draconiques (comme Ehlonna), même s'il ne les vénère pas. Il passe le plus clair de son temps sous forme de dragon mais se transforme parfois en créature féerique et observe les voyageurs qui traversent sa forêt. S'ils font montre de respect et de considération à l'égard des bois, il peut même leur venir en aide ou les protéger. Dans le cas contraire, il n'hésite pas à leur donner une bonne correction.

Lothirlondonis. Dragon d'argent, jeune adulte (m) ; FP 14 ; dragon (froid) de taille G ; DV 19d12+79 ; pv 202 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 27 (contact 9, pris au dépourvu 27) ; BBA +19 ; Lutte +29 ; Att morsure (+24 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+24 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+19 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+19 corps à corps, 1d6+3) et queue (+19 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (20), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +15 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Acrobaties +5, Art de la magie +16, Bluff +14, Concentration +18, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (nature) +14, Déguisement +23, Détection +24, Diplomatie +18, Discrétion –4, Équilibre +7, Fouille +24, Intimidation +6, Perception auditive +24, Premiers secours +9, Psychologie +24, Représentation (scène) +9, Saut +31 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Endurance aux coups, Robustesse, Souffle intensifié, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Feuille morte*, 2 fois/jour. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 18 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 23), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

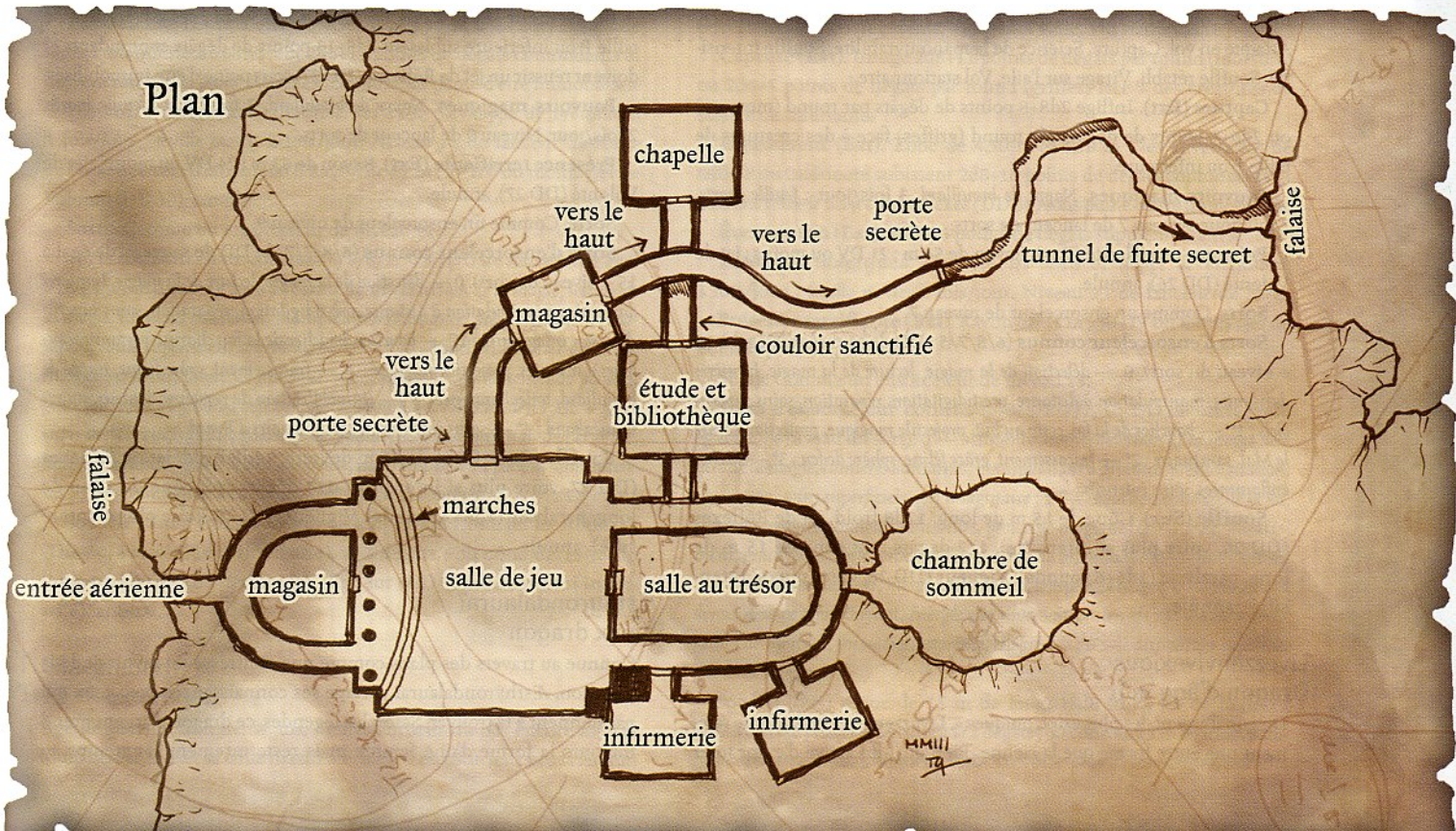
Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, détection du poison, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation* ; 1er — *contact glacial, bouclier de la foi, protection contre le Mal, serviteur invisible* ; 2e — *grâce féline, ténèbres.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long, 10d8 froid, jet de Réflexes (DD 23, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long, paralysie (1d6+5 rounds), Vigueur (DD 23, voire plus si intensifié), annule.

Dragon d'argent

Antre classique de dragon d'argent

[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]



Sallahtuwlishion
Dragon adulte

Quand Sallahtuwlishion atteint l'âge adulte, elle ne put se résoudre à se défaire de sa couverture non draconique préférée, celle d'une aubergiste. Aujourd'hui, elle tient encore l'auberge du Gobelet d'Argent mais n'y passe plus que quelques jours par an. La plupart des villageois sont au fait de sa nature draconique et couvrent les absences de « Sal », affirmant aux étrangers qu'elle est « partie rendre visite à sa famille ». Sa fille adoptive se charge alors de gérer son établissement. Sallahtuwlishion est irrésistiblement attirée vers la politique draconique. En raison de son empressement à résoudre les conflits et à porter des messages (toujours utile pour une aubergiste), elle prend souvent la parole au nom de dragons âgés et autres créatures d'alignement bon ou neutre.

Sallahtuwlishion. Dragon d'argent, adulte (f) ; FP 15 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 22d12+110 ; pv 253 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 29 (contact 8, pris au dépourvu 29) ; BBA +22 ; Lutte +38 ; Att morsure (+28 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+28 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+23 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+23 corps à corps, 1d8+4) et queue (+23 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS capture, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (22), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +18 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Bluff +15, Concentration +21, Connaissances (folklore local) +19, Connaissances (mystères) +19, Connaissances (nature) +19, Connaissances (religion) +19, Déguisement +27, Détection +16, Diplomatie +19, Discrétion –8, Évasion +18, Fouille +27, Intimidation +7, Perception auditive +27, Premiers secours +16, Psychologie +27, Saut +34 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Capture (Ext). Inflige 2d8+8 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *feuille morte*, 2 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 21 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 26), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, soins superficiels* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal, sanctuaire* ; 2e — *fracassement, grâce féline, sphère de feu* ; 3e — *flèches enflammées, soins intensifs.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long, 12d8 froid, jet de Réflexes (DD 26, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, paralysie (1d6+6 rounds), Vigueur (DD 26, voire plus si intensifié), annule.

Livezzenvivexious
Dragon d'âge mûr

Dragon d'argent des plus « draconiques », Livezzenvivexious adopte rarement une autre forme que la sienne. Bien qu'il lui arrive d'emprunter certains traits pour de courtes durées, il livre presque tous ses combats sous sa forme de dragon... sachant qu'il participe à de nombreux affrontements. Il déteste les créatures maléfiques (plus particulièrement les démons et les diables) et méprise les dragons mavais. Les créatures qui vénèrent les divinités du Mal comptent également parmi ses ennemis. Il lui arrive d'avoir recours à son pouvoir de transformation pour pénétrer dans le repaire d'une créature maléfique ou d'une secte, mais une fois au coeur du donjon, il recouvre sa forme et déchaîne toute sa puissance.

Livezzenvivexious. Dragon d'argent, âge mûr (m) ; FP 18 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 25d12+125 ; pv 287 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 32 (contact 8, pris au dépourvu 32) ; BBA +25 ; Lutte +42 ; Att morsure (+32 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+42 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+4) et queue (+27 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (24), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +14, Vig +19, Vol +19 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Bluff +15, Concentration +22, Connaissances (folklore local) +25, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (religion) +25, Déguisement +30, Déplacement silencieux +8, Détection +30, Diplomatie +23, Discrétion –8, Fouille +30, Intimidation +7, Perception auditive +30, Premiers secours +13, Psychologie +30, Saut +38, Survie +16 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Enchaînement, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *feuille morte*, 2 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, charme-personne, couleurs dansantes, projectile magique* ; 2e — *fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, toile d'araignée* ; 3e — *immobilisation de personne, lenteur, nuage nauséabond* ; 4e — *soins intensifs, tentacules noirs d'Evard.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long, 14d8 froid, jet de Réflexes (DD 27, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, paralysie (1d6+7 rounds), Vigueur (DD 27, voire plus si intensifié), annule.

Æsthyrondalauraï
Vieux dragon

Connue au travers des plans comme une maîtresse du savoir et de la guérison, Æsthyrondalauraï partage ses connaissances avec ceux qui parviennent à la trouver. Selon les légendes, ce dragon d'argent prend toujours la forme d'une femme mais reste rarement longtemps au

même endroit. Cependant, elle possède un antre, situé près du sommet d'une montagne, et entretient des liens étroits avec les aigles, les pégases et autres créatures volantes. Quand quelqu'un est à la recherche de ses connaissances, elle charge généralement l'un de ses amis de dévoiler des indices de son emplacement à l'intéressé. Si ce dernier persiste, il a une chance de trouver Æsthyrondalauraï, mais cela n'est pas chose aisée.

Æsthyrondalauraï. Dragon d'argent, vieux (f) ; FP 20 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 28d12+168 ; pv 350 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 35 (contact 8, pris au dépourvu 35) ; BBA +28 ; Lutte +46 ; Att morsure (+36 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+36 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+31 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+31 corps à corps, 1d8+5) et queue (+31 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (26), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +16, Vig +22, Vol +22 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Bluff +16, Concentration +23, Connaissances (folklore local) +28, Connaissances (géographie) +28, Connaissances (mystères) +28, Connaissances (religion) +28, Déguisement +34, Détection +34, Diplomatie +35, Discrétion –8, Fouille +34, Intimidation +8, Perception auditive +34, Premiers secours +21, Profession (herboriste) +11, Psychologie +34, Saut +42, Survie +37 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Enchaînement, Science de l'initiative, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 30) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Contrôle des vents* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *feuille morte*, 2 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 27 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 30), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, charme-personne, projectile magique, soins légers* ; 2e — *détection de pensées, grâce féline, localisation d'objet, nappe de brouillard, soins modérés* ; 3e — *guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, immobilisation de personne, soins importants* ; 4e — *brouillard dense, neutralisation du poison, soins intensifs* ; 5e — *annulation d'enchantement, magie des ombres.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long, 16d8 froid, jet de Réflexes (DD 30, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, paralysie (1d6+8 rounds), Vigueur (DD 30, voire plus si intensifié), annule.

Freilaclanbarin
Très vieux dragon

Âgé de près de huit cents ans, Freilaclanbarin n'a pas encore atteint toute sa maturité et sa taille maximale, mais il est astucieux et a la langue bien pendue. Selon certaines rumeurs, il aurait passé un siècle sous la forme du conseiller d'un roi nain, jusqu'à en avoir assez du désir permanent de richesses du souverain. Freilaclanbarin possède un trésor (comme la plupart des dragons), mais il méprise la cupidité. Il se livre régulièrement au commerce avec des créatures d'alignement bon ou neutre, monneyant conseils et trésors contre un prix raisonnable. C'est donc par le biais du commerce et de récompenses qu'il bâtit son trésor. Au combat, il est redoutable. Il livre bataille depuis les cieux et use de son formidable souffle dès que possible, contrant la magie de ses adversaires à l'aide de la sienne.

Freilaclanbarin. Dragon d'argent, très vieux (m) ; FP 21 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 31d12+186 ; pv 387 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 38 (contact 8, pris au dépourvu 38) ; BBA +31 ; Lutte +50 ; Att morsure (+40 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+40 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+35 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+35 corps à corps, 1d8+5) et queue (+35 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (27), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +19, Vig +23, Vol +24 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 24, Sag 25, Cha 24.

Compétences et dons. Art de la magie +26, Bluff +22, Concentration +26, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (nature) +31, Connaissances (religion) +30, Déguisement +38, Détection +41, Diplomatie +38, Discrétion –8, Équilibre +12, Évasion +24, Fouille +38, Intimidation +9, Perception auditive +38, Premiers secours +19, Psychologie +38, Saut +46, Survie +38 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Charge sanguinaire, Enchaînement, Éventration, Réflexes surhumains, Souffle intensifié, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Capture (Ext). Inflige 2d8+11 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d6+16 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Contrôle des vents* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *feuille morte*, 2 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 30 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 32), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, charme-personne, couleurs dansantes, projectile magique* ; 2e — *aide, fracassement, grâce féline, localisation d'objet, nappe de brouillard* ; 3e — *immobilisation de personne, lenteur, nuage nauséabond, tempête de neige* ; 4e — *brouillard dense, désespoir foudroyant, énergie négative, soins intensifs* ; 5e — *immobilisation de monstre, injonction suprême, télékinésie* ; 6e — *dissipation suprême, guérison suprême.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long, 18d8 froid, jet de Réflexes (DD 31, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, paralysie (1d6+9 rounds), Vigueur (DD 31, voire plus si intensifié), annule.

Asaduanaivakka
Dragon vénérable

Asaduanaivakka Étoiledargent se voit comme une combattante de premier plan contre les forces du Mal. Elle a passé un bon nombre d'années à parcourir le monde et les plans, afin d'en apprendre un maximum au sujet de la guerre opposant le Bien au Mal, et elle a aujourd'hui le sentiment qu'il est de son devoir de faire quelque chose. Prenant parfois la forme d'une paladine humanoïde, elle galvanise et soutient ceux qui affrontent le Mal. Elle emploie parfois des aventuriers de bas niveau pour combattre les menaces de moindre envergure dans l'espoir qu'ils deviennent de grands héros. Mais le plus souvent, elle rallie de puissants croisés lors d'affrontements décisifs. Elle n'a aucun complexe à révéler sa nature draconique et exploite habituellement sa réputation quand elle cherche à se joindre à un groupe.

Asaduanaivakka. Dragon d'argent, vénérable (f) ; FP 23 ; dragon (froid) de taille Gig ; DV 34d12+238 ; pv 459 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 39 (contact 6, pris au dépourvu 39) ; BBA +34 ; Lutte +58 ; Att morsure (+42 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+42 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+37 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+37 corps à corps, 2d6+6) et queue (+37 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (29), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +19, Vig +26, Vol +27 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 26, Sag 27, Cha 26.

Compétences et dons. Art de la magie +26, Bluff +33, Concentration +27, Connaissances (folklore local) +30, Connaissances (mystères) +30, Connaissances (nature) +30, Connaissances (plans) +30, Connaissances (religion) +30, Déguisement +42, Détection +27, Diplomatie +46, Discrétion –12, Dressage +17, Escalade +21, Évasion +30, Fouille +42, Intimidation +40, Perception auditive +42, Premiers secours +23, Psychologie +42, Saut +50 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Éventration, Onde de choc, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle rapide, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 34), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d8+18 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Contrôle des vents* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *feuille morte*, 2 fois/jour ; *contrôle du climat*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 33 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 35), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, charme-personne, couleurs dansantes, projectile magique* ; 2e — *aide, communication avec les animaux, fracassement, grâce féline, nappe de brouillard* ; 3e — *don des langues, immobilisation de personne, nuage nauséabond, rapidité* ; 4e — *brouillard dense, désespoir foudroyant, énergie négative, soins intensifs* ; 5e — *brume mortelle, immobilisation de monstre, injonction suprême, main interposée de Bigby* ; 6e — *dissipation suprême, éclair multiple, guérison suprême* ; 7e — *mot de pouvoir étourdissant, poigne de Bigby.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long, 20d8 froid, jet de Réflexes (DD 34, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long, paralysie (1d6+10 rounds), Vigueur (DD 34, voire plus si intensifié), annule.

Kuulvaysheniruss
Dracosire

Il est difficile d'imaginer l'un des plus vieux dragons du monde comme un vieillard triste, mais c'est la description qui correspond le mieux à Kuulvaysheniruss le Vénéré. Pendant plus d'un siècle, il fut le compagnon d'armes d'un puissant paladin servant Héronéus. Cependant, ce paladin fut terrassé et les tentatives de résurrection ne donnèrent aucun résultat. Aujourd'hui, Kuulvaysheniruss passe le plus clair de son temps en compagnie de ses souvenirs et ne fait pas grand-chose. Cependant, une quête le sort de temps à autre de sa torpeur et il redevient alors le puissant dragon dont parlent les chansons de geste. Il n'adopte plus de forme humanoïde, préférant combattre comme il le faisait auprès de son ami paladin, soufflant des cônes de gaz paralysant et d'air glacé.

Kuulvaysheniruss. Dragon d'argent, dracosire (m) ; FP 24 ; dragon (froid) de taille Gig ; DV 37d12+333 ; pv 573 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 42 (contact 6, pris au dépourvu 42) ; BBA +37 ; Lutte +63 ; Att morsure (+47 corps à corps, 4d6+14) ; Out morsure (+47 corps à corps, 4d6+14), 2 griffes (+42 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+42 corps à corps, 2d6+7) et queue (+42 corps à corps, 2d8+21) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (30), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +20, Vig +29, Vol +29 ; For 39, Dex 10, Con 29, Int 28, Sag 29, Cha 28.

Compétences et dons. Art de la magie +28, Artisanat (tissage) +16, Bluff +39, Concentration +31, Connaissances (folklore local) +34, Connaissances (mystères) +34, Connaissances (nature) +34, Connaissances (plans) +34, Connaissances (religion) +34, Déguisement +46, Détection +44, Diplomatie +53, Discrétion –12, Équilibre +7, Escalade +21, Évasion +35, Fouille +46, Intimidation +48, Perception auditive +46, Premiers secours +26, Psychologie +46, Saut +55 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Éventration, Science de la capture, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle rapide, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+21 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+21 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 36) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d8+21 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Contrôle des vents* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *feuille morte*, 2 fois/jour ; *contrôle du climat*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 36 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 37), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 4d6+14 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/8/8/8/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, charme-personne, couleurs dansantes, projectile magique* ; 2e — *aide, fracassement, grâce féline, métal brûlant, nappe de brouillard* ; 3e — *don des langues, immobilisation de personne, nuage nauséabond, rapidité* ; 4e — *brouillard dense, désespoir foudroyant, énergie négative, soins intensifs* ; 5e — *brume mortelle, immobilisation de monstre, injonction suprême, main interposée de Bigby* ; 6e — *dissipation suprême, éclair multiple, guérison suprême* ; 7e — *mot de pouvoir étourdissant, poigne de Bigby, rayons prismatiques* ; 8e — *charme-monstre de groupe, cyclone.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long, 22d8 froid, jet de Réflexes (DD 36, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long, paralysie (1d6+11 rounds), Vigueur (DD 36, voire plus si intensifié), annule.

Nymbrixion
Grand dracosire

Nymbrixion, surnommée la Targe de la Loi, se rend rarement dans le plan Matériel, préférant de loin les cieux infinis du plan élémentaire de l'Air. Quand elle retourne dans le plan qui vit sa naissance, elle le fait sous les traits d'une jeune elfe aux yeux argentés. Nymbrixion prend rarement la parole, préférant de loin observer et écouter. Quand elle parle, elle ne tourne pas autour du pot et sa voix est des plus persuasives. Elle est connue pour rendre visite aux vieux dragons de presque toutes les espèces, ce qui inclut les dragons chromatiques, afin de leur faire part de la place qu'ils occupent dans le monde. Les dragons métalliques prennent son verbe pour argent comptant. De leur côté, les dragons chromatiques sont souvent pris de rage en sa présence, mais peu osent l'attaquer. Nymbrixion est un adversaire surpuissant et nombre de créatures de tous les plans sont ses débitrices. Il y a peu d'endroits où ses enemis peuvent trouver refuge.

Nymbrixion. Dragon d'argent, grand dracosire (f) ; FP 26 ; dragon (froid) de taille C ; DV 40d12+400 ; pv 660 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 41 (contact 2, pris au dépourvu 41) ; BBA +40 ; Lutte +72 ; Att morsure (+47 corps à corps, 4d8+16) ; Out morsure (+47 corps à corps, 4d8+16), 2 griffes (+42 corps à corps, 4d6+8), 2 ailes (+42 corps à corps, 2d8+8) et queue (+42 corps à corps, 4d6+24) ; Esp/all 9 m/6 m (9 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (32), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LB ; JS Réf +22, Vig +32, Vol +32 ; For 43, Dex 10, Con 31, Int 30, Sag 31, Cha 30.

Compétences et dons. Art de la magie +31, Bluff +45, Concentration +35, Connaissances (folklore local) +40, Connaissances (mystères) +40, Connaissances (nature) +50, Connaissances (religion) +40, Déguisement +50, Détection +53, Diplomatie +57, Discrétion –16, Dressage +20, Équitation +2, Évasion +18, Fouille +50, Intimidation +54, Perception auditive +53, Premiers secours +32, Profession (herboriste) +30, Psychologie +53, Saut +60, Survie +45 ; Ascension en puissance, Attaque en puissance, Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Capture, Charge sanguinaire, Enchaînement, Éventration, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 12 m de diamètre ; les adversaires de taille G ou inférieure subissent 2d8+24 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 39), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d8+16 points de dégâts par round (morsure) ou 4d6+8 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 9 m × 9 m ; les adversaires de taille G ou inférieure subissent 4d8+24 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 39) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 8d6+24 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Contrôle des vents* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *feuille morte*, 2 fois/jour ; *contrôle du climat* et *inversion de la gravité*, 1 fois/jour. Niveau 19 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 39 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 40), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 19.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/9/8/8/8/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, bouclier de la foi, charme-personne, couleurs dansantes, sanctuaire* ; 2e — *aide, apaisement des émotions, fracassement, grâce féline, nappe de brouillard* ; 3e — *communication avec les animaux, don des langues, rapidité, soins importants* ; 4e — *brouillard dense, désespoir foudroyant, énergie négative, soins intensifs* ; 5e — *brume mortelle, immobilisation de monstre, injonction suprême, main interposée de Bigby* ; 6e — *dissipation suprême, éclair multiple, guérison suprême* ; 7e — *mot de pouvoir étourdissant, poigne de Bigby, rayons prismatiques* ; 8e — *charme-monstre de groupe, cyclone, explosion de lumière* ; 9e — *convocation de monstres IX, prémonition.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long, 22d8 froid, jet de Réflexes (DD 36, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long, paralysie (1d6+11 rounds), Vigueur (DD 36, voire plus si intensifié), annule.

EXEMPLES DE DRAGONS BLANCS

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons blancs, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Marche sur la glace (Ext). Tous les dragons blancs sont capables de se déplacer sur les surfaces gelées, comme s'ils usaient du sort *pattes d'araignée.*

Compétences. Le dragon blanc se déplace dans l'eau à sa vitesse de nage sans effectuer de test de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Givre
Dragonnet

Rien ne rend plus heureux Givre qu'une bonne partie de chasse et une tuerie en règle. Il adore traquer et tuer des proies plus grandes que lui. Parmi ses préférées, on trouve les ours blancs et les cétacés, du moins quand il parvient à les surprendre dans les eaux peu profondes où ils n'ont guère de chances de s'échapper. Quand il a faim, il ne fait pas le difficile quant à la nature de ses proies.

Givre. Dragon blanc, dragonnet (m) ; FP 2 ; dragon (froid) de taille TP ; DV 3d12+3 ; pv 22 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 14) ; BBA +3 ; Lutte –5 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d4) ; Out morsure (+5 corps à corps, 1d4) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +3 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 6.

Compétences et dons. Détection +3, Discrétion +22, Fouille +1, Natation +19, Perception auditive +3, Psychologie +3 ; Attaque en puissance, Science de l'initiative.

Souffle (Sur). Cône de 4,50 m de long ; 1d6 froid ; jet de Réflexes (DD 12), 1/2 dégâts.

Hrymgird
Très jeune dragon

Hrymgird se sent aussi à l'aise dans les airs que dans l'eau. Elle aime par-dessus tout les étendues d'eau couvertes de brume, surtout quand elles abritent également icebergs, affleurements rocheux et autres dangers. En ces lieux, elle nage en surface ou vole silencieusement au-dessus des flots, à la recherche d'une proie.

Hrymgird s'en prend à tout ce dont elle croise le chemin, à l'exception des dragons plus grands qu'elle. Elle est de nature pugnace et s'emporte toujours plus au fil d'un combat. Dès qu'elle passe à l'attaque, elle profère des jurons en draconien.

Hrymgird. Dragon blanc, très jeune (f) ; FP 3 ; dragon (froid) de taille P ; DV 6d12+6 ; pv 45 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; BBA +6 ; Lutte +3 ; Att morsure (+8 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+6 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +5 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +3, Détection +9, Discrétion +8, Fouille +4, Natation +17, Perception auditive +6 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Vol stationnaire.

Souffle (Sur). Cône de 6 m de long ; 2d6 froid ; jet de Réflexes (DD 14), 1/2 dégâts.

Kalkol
Jeune dragon

Kalkol évolue souvent dans l'eau, se cachant sous la banquise et autres lieux où la glace est en contact avec les flots. Chasseur infatigable, il reste vigilant face aux bandes de géants du givre qui ont violé son territoire et qui le traquent depuis des mois. Ceux-ci espèrent le capturer et en faire une sentinelle. Kalkol craint et déteste les géants. Il vit mal leur force prodigieuse et leur immunité contre son souffle. Cependant, il est têtu et ne leur cédera pas ses terres, aussi reste-t-il dans la région en tentant de les éviter au maximum.

Kalkol. Dragon blanc, jeune (m) ; FP 4 ; dragon (froid) de taille M ; DV 9d12+18 ; pv 76 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 18) ; BBA +9 ; Lutte +11 ; Att morsure (+11 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+11 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+6 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +6 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 6, Sag 11, Cha 6.

Compétences et dons. Détection +12, Discrétion +7, Natation +22, Perception auditive +12 ; Attaque en vol, Science de l'initiative, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long ; 3d6 froid ; jet de Réflexes (DD 16), 1/2 dégâts.

Haaldisath
Dragon adolescent

Brutale et sans détours, Haaldisath a survécu jusqu'à présent grâce à sa grande couardise. Elle est tout juste assez maligne pour éviter d'être capturée ou de se faire tuer par ses ennemis les plus puissants et se soustrait systématiquement aux combats qui traînent en longueur. Quand un adversaire survit à son souffle et esquive un ou deux survols aériens, elle prend la poudre d'escampette. Il lui arrive de revenir par la suite, du moins si elle a des raisons de penser que ses ennemis ont subi de lourds dégâts, ou s'ils s'approchent de son repaire. Cependant, elle préfère une simple victime à un ennemi et un repas facile à un défi de taille.

Haaldisath. Dragon blanc, adolescent (f) ; FP 6 ; dragon (froid) de taille M ; DV 12d12+24 ; pv 102 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; BBA +12 ; Lutte +15 ; Att morsure (+15 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+15 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+10 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS pouvoirs magiques, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +8 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 8, Sag 11, Cha 8.

Compétences et dons. Concentration +8, Détection +12, Fouille +14, Intimidation +14, Natation +11, Perception auditive +15, Psychologie +12 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Souffle agrandi, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long (cône de 13,50 mètres si agrandi) ; 4d6 froid ; jet de Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts.

Nidhogrym
Jeune dragon adulte

L'assurance dont Nidhogrym a toujours fait preuve lui vaut aujourd'hui un bien triste sort. Capturé par une modeste tribu de géants du givre, il a passé les dernières années en captivité, servant ses maîtres de différentes manières. Les géants le tiennent en laisse via sa propre cupidité. En effet, ils lui permettent de conserver une part des butins, mais il doit laisser son trésor dans leur repaire. C'est certainement le plus triste des dragons, mais il compense son peu de dignité par une férocité sans pareille. Le fait d'évoluer dans les cieux et de fondre sur les ennemis des géants lui procure une joie intense. Soutenu par ses puissants « alliés », il a vaincu des adversaires face auxquels il n'aurait survécu s'il avait été seul.

Nidhogrym. Dragon blanc, jeune adulte (m) ; FP 8 ; dragon (froid) de taille G ; DV 15d12+45 ; pv 142 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (moyenne) ; CA 23 (contact 9, pris au dépourvu 23) ; BBA +15 ; Lutte +23 ; Att morsure (+18 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+18 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+13 corps à corps, 1d6+2) et queue (+13 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (16), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +9, Vig +12, Vol +9 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 8, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +18, Détection +18, Discrétion +14, Fouille +17, Natation +12, Perception auditive +18 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Piqué en puissance, Science de la manœuvrabilité, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 14 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 16), annule.

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 5d6 froid ; jet de Réflexes (DD 20), 1/2 dégâts.

Céaldia
Dragon adulte

Parfaitement au fait de ses limites, Céaldia survit depuis bien longtemps dans les étendues nordiques. Elle ne constitue ni le plus fort, ni le plus malin, ni le plus gros des prédateurs, et elle est pleinement consciente qu'un grand nombre de créatures ont différentes raisons de vouloir la tuer. Elle passe le plus clair de son temps dans son antre, un dédale de tunnels souterrains glacés, et use souvent de ses maigres talents magiques pour pousser ses ennemis dans des pièges et autres guets-apens. Quand il lui faut combattre à l'air libre, elle se prépare à l'avance et évite de se poser au sol. Elle est prudente et n'hésite pas à négocier quand la situation ne lui convient pas.

Céaldia. Dragon blanc, adulte (f) ; FP 10 ; dragon (froid) de taille G ; DV 18d12+72 ; pv 189 ; Init +4 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 26 (contact 9, pris au dépourvu 26) ; BBA +18 ; Lutte +28 ; Att morsure (+23 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+23 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+18 corps à corps, 1d6+3) et queue (+18 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (18), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +13, Vig +15, Vol +11 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +4, Bluff +22, Concentration +22, Détection +18, Diplomatie +20, Discrétion –4, Fouille +18, Intimidation +3, Natation +14, Perception auditive +18, Psychologie +9 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque*, 3 fois/jour ; *nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 17 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 20), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort). 0 — *hébétement, lumières dansantes, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1er — *coup au but, endurance aux énergies destructives.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 6d6 froid ; jet de Réflexes (DD 23), 1/2 dégâts.

Bestlaranathion
Dragon d'âge mûr

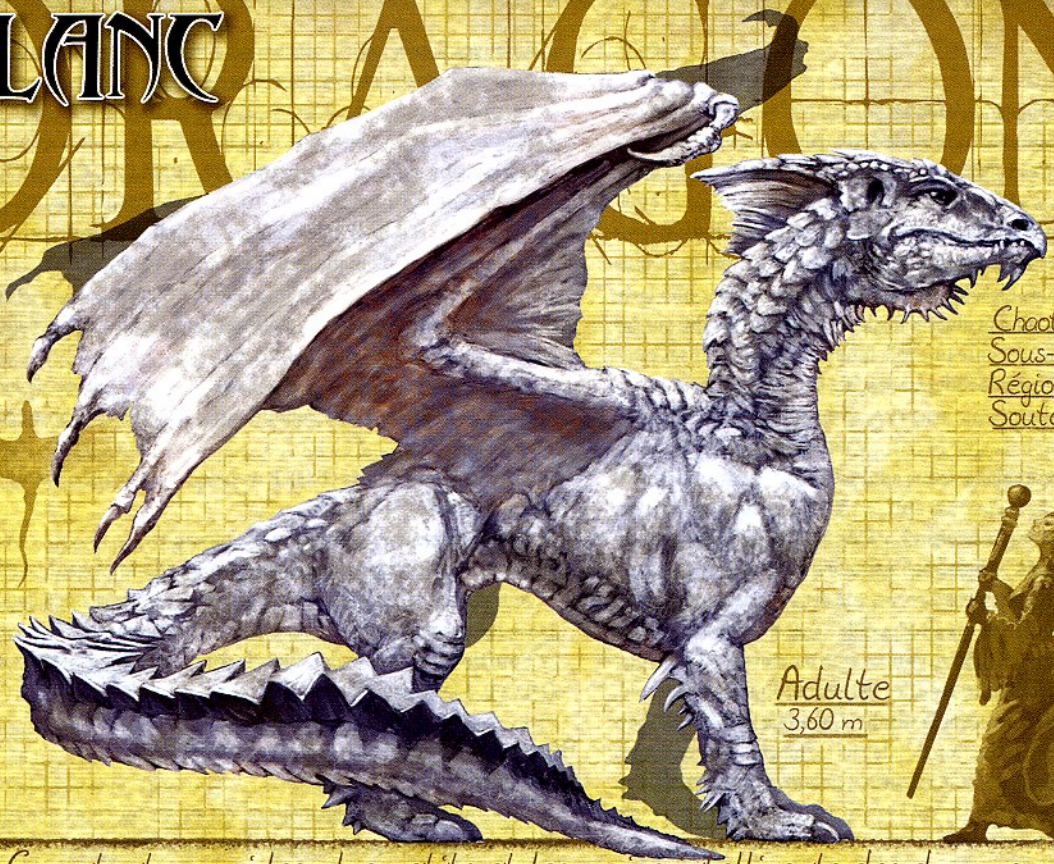
Bien qu'intelligent, Bestlaranathion est aussi capricieux que le vent de l'hiver et aussi féroce qu'un animal sauvage. Récemment, il a appris le commun et se voit désormais comme un diplomate. Malheureusement, les efforts qu'il déploie en ce sens se résument généralement à quelques menaces. Du reste, quand il parvient à un accord avec quelque infortunée créature, il finit généralement par céder à ses instincts les plus primaires et attaquer ses pauvres alliés.

Bestlaranathion s'aventure souvent très loin de son antre et peut faire une apparition soudaine à peu près n'importe où. La moitié du temps, il tend des embuscades à ses vicitmes dans l'espoir de les tuer rapidement. Pour le reste, il débute les hostilités par une démonstration de force en faisant appel à sa présence terrifiante, mais il fait également mine de vouloir négocier avec ses protagonistes, d'une manière ou d'une autre. Ainsi, il leur demandera certainement ce qui les amène dans la région, tentera de leur extorquer de l'or et des objets de valeur, ou se contentera de discuter. Toutefois, sa nature violente finit toujours par prendre le dessus et il passe alors à l'attaque.

Bestlaranathion. Dragon blanc, âge mûr (m) ; FP 12 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 21d12+105 ; pv 241 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 28 (contact 8, pris au dépourvu 28) ; BBA +21 ; Lutte +37 ; Att morsure (+27 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+27 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+22 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+22 corps à corps, 1d8+4) et queue (+22 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (20), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +12, Vig +17, Vol +13 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +11, Concentration +19, Connaissances (nature) +15, Déplacement silencieux +21, Détection +22,

Blanc Dragon



Chaotique mauvais
Sous-type froid
Régions froides
Souterrains

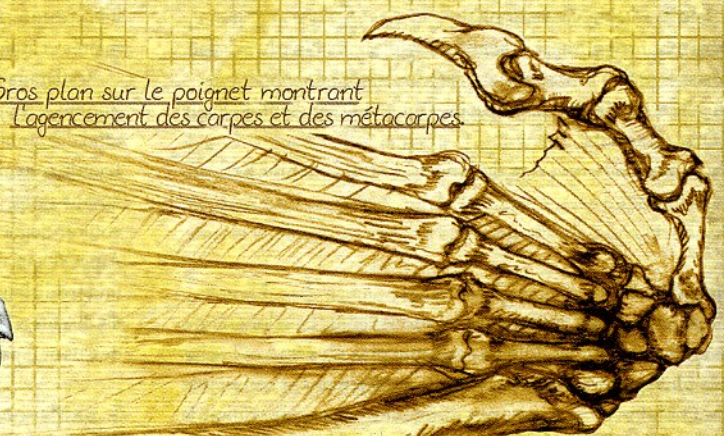
Vol

Adulte
3,60 m

Comptant parmi les plus petits et les moins intelligents des dragons, les dragons blancs constituent de simples prédateurs à la férocité sans égale.

Brouillard gelant
Bourrasque
Mur de glace
Nappe de brouillard
Marche sur la glace

Gros plan sur le poignet montrant l'agencement des carpes et des métacarpes.



Reconstruction basée sur des fragments d'aile retrouvés dans une mine gobeline abandonnée.

Adolescent
1,80 m

Très jeune
90 cm

Dragonnet
45 cm

SATOMIA

Discrétion +13, Fouille +22, Intimidation +15, Natation +16, Perception auditive +22 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Science de la capture, Souffle étendu, Souffle façonné, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 25) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque*, 3 fois/jour ; *nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 20 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 2d8+8 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, signature magique* ; 1er — *bouclier, endurance aux énergies destructives, mains brûlantes.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long (ligne de 30 m de long si façonné, étendue de 7,50 m si étendu) ; 7d6 froid ; jet de Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Yeridajniosjuth
Vieux dragon

Yeridajniosjuth jalousa et haït pendant de nombreuses années ses aînés. Aujourd'hui, ce dragon blanc froid et cruel est en mesure d'assouvir sa vengeance. Plutôt que de prendre possession d'un repaire et de terres, elle traque les autres dragons dans le but de les anéantir ou de les assujettir. Ses adversaires favoris sont les dragons métalliques jeunes et adolescents (plus particulièrement les dragons d'or ou d'argent), mais elle s'en prend également aux dragons rouges et aux autres dragons blancs quand elle pense pouvoir l'emporter. Cependant, sa proie favorite est une créature plus grande ou plus puissante qu'elle, comme un dragon ou un géant, mais blessée. Rien ne la satisfait davantage.

Yeridajniosjuth. Dragon blanc, vieux (f) ; FP 15 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 24d12+120 ; pv 276 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 31 (contact 8, pris au dépourvu 31) ; BBA +24 ; Lutte +41 ; Att morsure (+31 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+31 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+26 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+26 corps à corps, 1d8+4) et queue (+26 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *brouillard gelant*, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (21), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +14, Vig +19, Vol +15 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +7, Bluff +7, Concentration +19, Connaissances (nature) +17, Déplacement silencieux +24, Détection +25, Diplomatie +3, Discrétion +16, Fouille +25, Intimidation +15, Natation +33, Perception auditive +25 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Éventration, Science de l'initiative, Souffle rapide, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

***Brouillard gelant* (Mag).** Identique à *brouillard dense*, 3 fois/jour, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume, créant un effet de *graisse*. Niveau 8 de lanceur de sorts ; jet de Réflexes (DD 23) pour éviter de tomber.

Capture (Ext). Inflige 2d8+9 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d6+13 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque*, 3 fois/jour ; *nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 23 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 23), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, signature magique* ; 1er — *bouclier, endurance aux énergies destructives, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *résistance aux énergies destructives, ténèbres.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 8d6 froid ; jet de Réflexes (DD 27), 1/2 dégâts.

Sepsecolskegyth
Très vieux dragon

Particulièrement intelligent pour un dragon blanc, Sepsecolskegyth a l'humeur d'une épée rouillée et gelée. Il est irascible, désagréable et totalement maléfique. Bien que sa force lui vale peu d'adversaires, il préfère avoir recours à l'intimidation plutôt qu'à l'action. Plusieurs tribus d'humanoïdes nomades lui rendent hommage en lui faisant des offrandes de nourriture et de trésors. Depuis peu, il s'intéresse à une tribu de géants du givre et a déjà asservi une demi-douzaine de ses membres. Quand on le menace, il fait bon usage de ses sbires, de son souffle et de sa magie, évitant si possible toute confrontation physique.

Sepsecolskegyth. Dragon blanc, très vieux (m) ; FP 17 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 27d12+162 ; pv 337 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (moyenne) ; CA 34 (contact 8, pris au dépourvu 34) ; BBA +27 ; Lutte +45 ; Att morsure (+35 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+35 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+30 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+30 corps à corps, 1d8+5) et queue (+30 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *brouillard gelant*, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (23), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +19, Vig +21, Vol +17 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +16, Bluff +8, Concentration +23, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (nature) +17, Déplacement silencieux +27, Détection +29, Diplomatie +4, Discrétion +19, Fouille +29, Intimidation +20, Natation +34, Perception auditive +29, Survie +8 ; Attaque en puissance, Capture, Charge sanguinaire, Enchaînement, Éventration, Réflexes légendaires, Science

de la manœuvrabilité, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Vol stationnaire.

***Brouillard gelant* (Mag).** Identique à *brouillard dense*, 3 fois/jour, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume, créant un effet de *graisse*. Niveau 9 de lanceur de sorts ; jet de Réflexes (DD 25) pour éviter de tomber.

Capture (Ext). Inflige 2d8+10 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 29) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d6+15 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque*, 3 fois/jour ; *nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 26 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique* ; 1er — *bouclier, charme-personne, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2e — *nappe de brouillard, protection contre les projectiles, résistance aux énergies destructives* ; 3e — *dissipation de la magie, éclair.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 9d6 froid ; jet de Réflexes (DD 29), 1/2 dégâts.

Csarivchizzik
Dragon vénérable

Prédateur autrefois agressif et très actif, Csarivchizzik s'est quelque peu calmée avec l'âge. Ce n'est pas par manque de courage, mais simplement parce qu'elle est plus consciente des menaces que renferme le monde. Abandonnant son antre des montagnes glacées, elle a emporté son trésor jusqu'à un glacier flottant situé très loin des côtes. Aujourd'hui, elle chasse les baleines et autres créatures marines pour se nourrir, et s'en prend aux navires pour garder la forme et accroître le volume de son butin. Prudente, elle attaque depuis les profondeurs, jaillissant des flots pour souffler en direction de ses adversaires surpris. Csarivchizzik apprécie avant tout les objets magiques particulièrement puissants. Il est donc possible de l'éloigner de son repaire en lui faisant avaler des rumeurs au sujet d'artefacts détenus par des créatures incapables de les protéger.

Csarivchizzik. Dragon blanc, vénérable (f) ; FP 18 ; dragon (froid) de taille TG ; DV 30d12+180 ; pv 375 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 60 m (moyenne) ; CA 37 (contact 8, pris au dépourvu 37) ; BBA +30 ; Lutte +49 ; Att morsure (+39 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+39 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+39 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+39 corps à corps, 1d8+5) et queue (+39 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *brouillard gelant*, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (24), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +17, Vig +23, Vol +19 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Bluff +11, Concentration +26, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (nature) +18, Déplacement silencieux +30, Détection +32, Diplomatie +13, Discrétion +10, Fouille +32, Intimidation +24, Natation +35, Perception auditive +32 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Capture, Charge sanguinaire, Enchaînement, Éventration, Science de la manœuvrabilité, Science des attaques multiples, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Vol stationnaire.

***Brouillard gelant* (Mag).** Identique à *brouillard dense*, 3 fois/jour, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume, créant un effet de *graisse*. Niveau 10 de lanceur de sorts ; jet de Réflexes (DD 27) pour éviter de tomber.

Capture (Ext). Inflige 2d8+11 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d6+16 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* et *mur de glace*, 3 fois/jour ; *nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 29 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, signature magique* ; 1er — *alarme, bouclier, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *grâce féline, sphère de feu, ténèbres* ; 3e — *protection contre les énergies destructives, rapidité* ; 4e — *bouclier de feu, cri.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 10d6 froid ; jet de Réflexes (DD 31), 1/2 dégâts.

Cheynchaytion
Dracosire

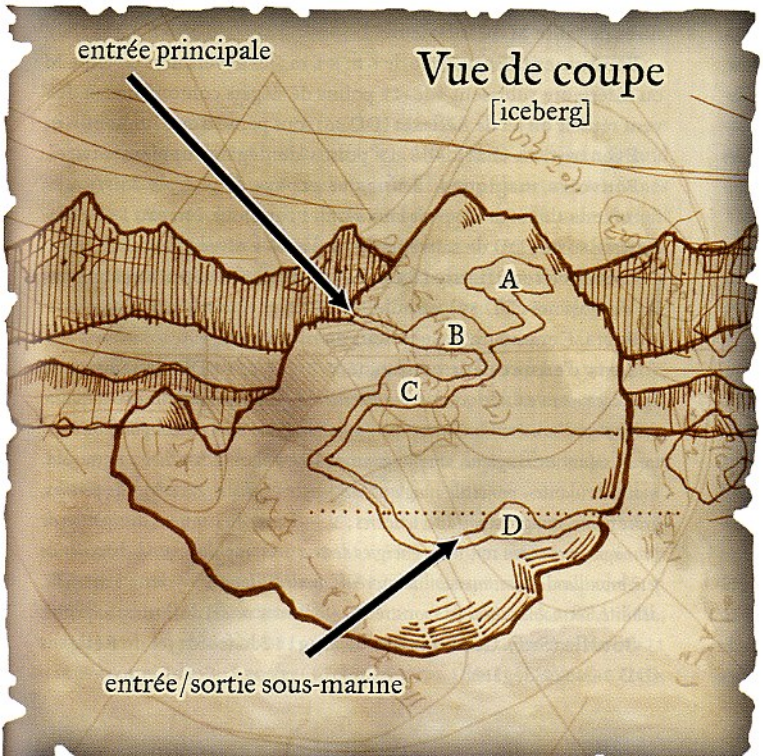
Comptant parmi les plus puissants dragons du monde, Cheynchaytion est très fier de sa grande force. Ce dracosire est suffisamment sage pour saisir la place qu'occupent les dragons blancs dans le monde, mais il ne connaît pas de réelle menace. Il adore attirer les aventuriers dans son repaire de glace où il tire le meilleur parti de sa magie et de son pouvoir de marche sur la glace. Quand il voyage, les rumeurs de son arrivée le précèdent systématiquement et il ne laisse qu'un large frisson de terreur dans son sillage. Extrêmement sûr de lui, Cheynchaytion aime laisser des survivants derrière lui pour qu'ils fassent le récit de ses exploits.

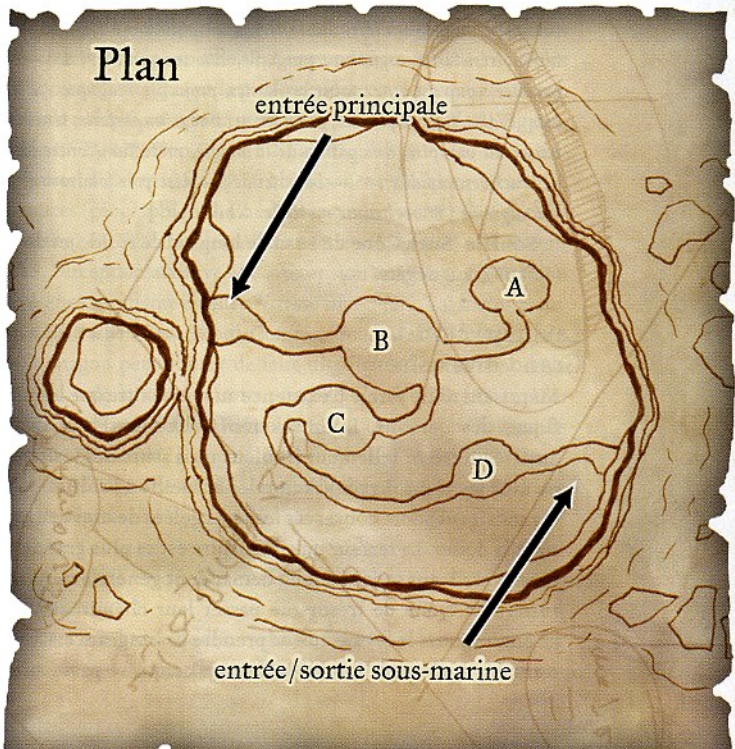
Cheynchaytion. Dragon blanc, dracosire (m) ; FP 19 ; dragon (froid) de taille Gig ; DV 33d12+231 ; pv 445 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 38 (contact 6, pris au dépourvu 38) ; BBA +33 ; Lutte +57 ; Att morsure (+41 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+41 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+39 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+39 corps à corps, 2d6+6) et queue (+39 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, *brouillard gelant*, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts,

Dragon blanc

Antre classique de dragon blanc
[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]

Vue de l'entrée
d'un repaire des glaces





souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (25), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +18, Vig +25, Vol +22 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 14, Sag 15, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +20, Concentration +27, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (nature) +18, Déplacement silencieux +33, Détection +35, Diplomatie +17, Discrétion +9, Fouille +35, Intimidation +41, Natation +46, Perception auditive +35 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Capture, Charge sanguinaire, Enchaînement, Éventration, Science de la manœuvrabilité, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

***Brouillard gelant* (Mag).** Identique à *brouillard dense*, 3 fois/jour, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume, créant un effet de *graisse*. Niveau 11 de lanceur de sorts ; jet de Réflexes (DD 29) pour éviter de tomber.

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d8+18 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* et *mur de glace*, 3 fois/jour ; *nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 32 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, coup au but, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *bourrasque, détection de pensées, grâce féline, image imparfaite, ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité* ; 4e — *bouclier de feu, désespoir foudroyant, invisibilité suprême* ; 5e — *brume mortelle, débilité.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long ; 11d6 froid ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Laximyrkcion
Grand dracosire

Méprisant toute forme d'existence au même titre que les plus maléfiques des démons, Laximyrkcion Gelfeu, le Fléau du Nord, a amassé un trésor tellement fabuleux qu'il attire des visiteurs venus de tous les plans. Laximyrkcion les accueille à l'aide de sa férocité légendaire et adore conserver les têtes gelées de tous ceux qui viennent la défier. La terreur qu'elle inspire est sa plus grande joie. Les créatures vivant sous son joug demandent généralement aux aventuriers en quête de trésors de passer leur chemin car elles craignent toujours la forme que va prendre sa vengeance. Ces sbires la tiennent également informée de tout ce qui se passe au-delà des frontières de son royaume, ce qui explique que Laximyrkcion en sache autant sur le reste du monde.

Laximyrkcion. Dragon blanc, grand dracosire (f) ; FP 21 ; dragon (froid) de taille Gig ; DV 36d12+288 ; pv 522 ; Init +0 ; VD 18 m, creusement 9 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 41 (contact 6, pris au dépourvu 41) ; BBA +36 ; Lutte +61 ; Att morsure (+45 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+45 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+43 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+43 corps à corps, 2d6+6) et queue (+43 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, *brouillard gelant*, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le froid, les effets de sommeil magique et la paralysie, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (27), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL CM ; JS Réf +22, Vig +28, Vol +24 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +23, Bluff +24, Concentration +30, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (nature) +25, Déplacement silencieux +36, Détection +40, Diplomatie +28, Discrétion +24, Fouille +40, Intimidation +42, Natation +37, Perception auditive +40, Psychologie +14, Survie +26 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Enchaînement, Éventration, Quintessence des souffles, Réflexes surhumains, Science de la manœuvrabilité, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Vulnérabilité amoindrie.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+19 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

***Brouillard gelant* (Mag).** Identique à *brouillard dense*, 3 fois/jour, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume, créant un effet de *graisse*. Niveau 13 de lanceur de sorts ; jet de Réflexes (DD 29) pour éviter de tomber.

Capture (Ext). Inflige 4d6+13 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 36) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d8+19 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* et *mur de glace*, 3 fois/jour ; *contrôle du climat* et *nappe de brouillard*, 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 35 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 32), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, coup au but, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *bourrasque, détection de pensées, grâce féline, image imparfaite, ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité* ; 4e — *bouclier de feu, brouillard dense, invisibilité suprême, malédiction* ; 5e — *brume mortelle, débilité, immobilisation de monstre* ; 6e — *brume acide, dissipation suprême.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long ; 12d6 froid ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

EXEMPLES DE DRAGONS BLEUS

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons bleus, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Flash
Dragonnet

Flash passe ses journées à survoler son désert d'origine tel un grand faucon bleu, et le plus clair de ses nuits telle une chauve-souris malfaisante. Il adore dérober leurs proies aux prédateurs plus faibles. Quand il chasse, il poursuit son gibier à tout prix, même s'il lui faut pour cela creuser dans le sol. Du reste, la chasse est son activité favorite, mais il lui arrive de parlementer avec ses interlocuteurs, ce qui revient à souvent à les malmener pour qu'ils lui cèdent de l'or, une monture, voire un compagnon.

Flash. Dragon bleu, dragonnet (m) ; FP 3 ; dragon (terre) de taille P ; DV 6d12+6 ; pv 45 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; BBA +8 ; Lutte +3 ; Att morsure (+8 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+8 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS *création/destruction d'eau*, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +7, Vig +6, Vol +5 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Connaissances (nature) +8, Détection +8, Diplomatie +5, Discrétion +7, Fouille +8, Intimidation +8, Perception auditive +8, Psychologie +8 ; Réflexes surhumains, Souffle tenace, Vol stationnaire.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 1 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 13), annule.

Souffle (Sur). Ligne de 12 m de long ; 2d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 14), 1/2 dégâts.

Jalnur
Très jeune dragon

Jalnar aime la sensation que lui offre le soleil brûlant du désert. Quand elle ne lézarde pas sur un rocher chauffé à blanc, elle écume les dunes ardentes. Elle ne tolère aucun intrus sur son territoire, d'autant plus s'il s'agit d'humanoïdes, car elle les voit comme des créatures inférieures trop arrogantes pour l'admettre. Son sang ne fait qu'un tour quand elle aperçoit un humanoïde en compagnie d'un animal domestique, car elle est persuadée que les premiers ne devraient pas exercer la moindre forme d'autorité sur quoi que ce soit d'autre à l'exception, peut-être, d'autres humanoïdes. Elle n'hésite jamais à s'en prendre aux caravanes, même quand elles sont de taille trop importante pour elle. Dans ce cas, elle opte pour quelques survols accompagnés de souffles, puis bat en retraite pour revenir à la charge plus tard.

Jalnur. Dragon bleu, très jeune (f) ; FP 4 ; dragon (terre) de taille M ; DV 9d12+18 ; pv 76 ; Init +4 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 18) ; BBA +11 ; Lutte +11 ; Att morsure (+11 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+11 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+6 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS *création/destruction d'eau*, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +8, Vol +6 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +11, Détection +11, Diplomatie +10, Fouille +11, Intimidation +13, Perception auditive +11, Psychologie +11 ; Attaque en vol, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vol stationnaire.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 2 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 14), annule.

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long ; 4d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 16), 1/2 dégâts.

Ysauraithus
Jeune dragon

Ysauraithus vit dans une vaste steppe sèche peuplée de cavaliers nomades. Elle aime beaucoup la viande de cheval mais tente de contrôler son appétit pour ne pas s'attirer la colère des populations nomades. Certains des clans alentour lui offrent régulièrement des chevaux blessés ou malades pour l'apaiser, alors que d'autres font les frais de raids occasionnels durant lesquels Ysauraithus s'offre un cheval ou deux.

Ysauraithus adore voler et plane pendant des heures au-dessus de son domaine. Du coup, elle connaît la steppe comme sa poche et identifie aisément les créatures qui y ont établi domicile. Nouveaux venus et étrangers doivent s'attendre à une visite de la reine de la steppe, mais tant qu'ils la caressent dans le sens du poil et se prosternent, elle ne leur ôte généralement pas la vie, particulièrement s'ils lui font offrande d'un cheval.

Ysauraithus. Dragon bleu, jeune (f) ; FP 6 ; dragon (terre) de taille M ; DV 12d12+24 ; pv 102 ; Init +0 ; VD 15 m, creusement 9 m, vol 51 m (médiocre) ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; BBA +15 ; Lutte +15 ; Att morsure (+15 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+15 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+10 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS *création/destruction d'eau*, présence terrifiante, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +9 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +7, Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (nature) +7, Détection +16, Diplomatie +18, Fouille +16, Intimidation +18, Perception auditive +16 ; Ascension en puissance, Attaque en vol, Présence terrifiante éveillée, Vitesse supérieure, Vol stationnaire.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 3 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 17), annule.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 15 m ; 11 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 17), annule.

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long ; 6d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts.

Daudhir
Dragon adolescent

Daudhir vit sur une bande de désert abritant plusieurs oasis et règne sur quelques groupes de janns. Il prend leur tête au cours de raids menés

Bleu Dragon

Loyal mauvais
Sous-type terre
Désert
Souterrains

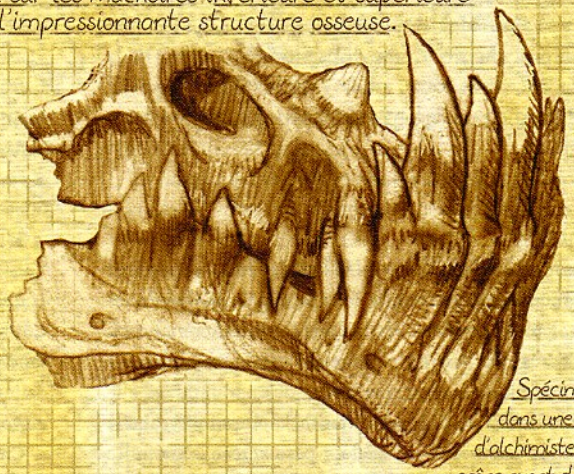
Vol

Vieux
7,20 m

Vaniteux et territoriaux, les dragons bleus sont parfaitement dotés pour creuser dans le sable, ce qui leur permet de se cacher en ne laissant dépasser que le sommet de leur crâne.

Terrain hallucinatoire
Destruction d'eau
Ventriloquie
Mirage
Imitation des sons

Gros plan sur les mâchoires inférieure et supérieure arborant l'impressionnante structure osseuse.



Spécimen découvert dans une boutique d'alchimiste, le reste du crâne ayant déjà été moulu afin de concocter des potions.

Adolescent
3,60 m

Jeune
1,80 m

Dragonnet
30 cm

SATONAKA

contre caravanes et communautés, ajoutant la part du lion à son trésor et laissant le reste à ses serviteurs. Bien qu'il soit maléfique, il est juste et fait en sorte que les janns profitent autant que possible de cette collaboration. Il ne leur fait jamais prendre de risques inconsidérés et récompense ceux qui exécutent ses ordres à la lettre.

Daudhir. Dragon bleu, adolescent (m) ; FP 8 ; dragon (terre) de taille G ; DV 15d12+45 ; pv 142 ; Init +4 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 23 (contact 9, pris au dépourvu 23) ; BBA +18 ; Lutte +23 ; Att morsure (+18 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+18 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+13 corps à corps, 1d6+2) et queue (+13 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, imitation des sons, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +9, Vig +12, Vol +11 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Bluff +18, Concentration +19, Connaissances (folklore local) +9, Connaissances (mystères) +12, Déplacement silencieux +3, Détection +20, Diplomatie +11, Discrétion +3, Fouille +18, Intimidation +20, Langue 5, Perception auditive +20 ; Attaque en puissance, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souffle façonné, Vigilance, Vol stationnaire.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 4 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 19), annule.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) pour découvrir la supercherie.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lumière, manipulation à distance, son imaginaire* ; 1er — *imprécation, projectile magique.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long (cône de 12 m de long si façonné) ; 8d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 20), 1/2 dégâts.

Acophisiniane
Jeune dragon adulte

La Némésis d'Acophisiniane est un nid de nagas gardiens qui « partagent » son territoire. Jusqu'à présent, les trois nagas n'ont pas réussi à chasser le dragon de la région, alors que celui-ci affûte ses talents de combattant depuis des années dans l'espoir de se débarrasser de ses ennemis une bonne fois pour toutes. Cependant, Acophisiniane n'est pas sûre de ses pouvoirs magiques et souhaite les améliorer, probablement en gagnant quelques niveaux d'ensorceleuse, avant de les affronter. Non seulement elle souhaite affirmer son autorité sur les environs, mais elle est également persuadée que les nagas protègent un fabuleux trésor. Acophisiniane est pourvue d'une riche personnalité. Même sans l'aide de sa présence terrifiante et de sorts comme *hypnose*, les autres créatures ont tendance à la trouver captivante ou effrayante.

Acophisiniane. Dragon bleu, jeune adulte (f) ; FP 11 ; dragon (terre) de taille G ; DV 18d12+72 ; pv 189 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 26 (contact 9, pris au dépourvu 26) ; BBA +23 ; Lutte +28 ; Att morsure (+23 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+23 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+22 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+17 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+21 corps à corps, 1d6+3) et queue (+21 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, imitation des sons, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (19), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +13 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Bluff +22, Concentration +13, Connaissances (géographie) +11, Détection +22, Diplomatie +15, Discrétion +5, Fouille +22, Intimidation +16, Perception auditive +22, Psychologie +22 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaques multiples, Coup rapide (griffes), Souffle rapide, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 5 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 21) pour découvrir la supercherie.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 17 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lumières dansantes, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1er — *anathème, hypnose, imprécation.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long ; 10d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 23), 1/2 dégâts.

Jabidakimbatuul
Dragon adulte

Jeune pour un suzerain, Jabidakimbatuul a laissé le pouvoir lui monter à la tête. Parce qu'il vit dans une région peu séduisante aux yeux des autres dragons bleus, un désert tempéré situé sur le flanc venteux d'une haute chaîne de montagnes, il est le plus vieux de la demi-douzaine de dragons bleus présents dans un rayon de plusieurs centaines de kilomètres. De fait, il a donc le titre de suzerain de la région. Il aime donner des ordres aux dragons plus jeunes, se mêler de leurs affaires et châtier sévèrement ceux qui font le moindre faux pas. Il se considère tellement haut dessus de ces jeunes dragons que les créatures non draconiques ne méritent même pas son attention, ce qui causera probablement sa perte.

Jabidakimbatuul. Dragon bleu, adulte (m) ; FP 14 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 21d12+205 ; pv 241 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 28 (contact 8, pris au dépourvu 28) ; BBA +27 ; Lutte +37 ; Att morsure (+27 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+27 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+25 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+25 corps à corps, 1d8+4) et queue (+25 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +12, Vig +17, Vol +15 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +28, Bluff +26, Concentration +14, Connaissances (folklore local) +12, Connaissances (géographie) +12, Connaissances (mystères) +13, Détection +26, Diplomatie +16, Discrétion +1, Fouille +26, Intimidation +28, Perception auditive +26, Psychologie +26 ; Attaque en puissance, Attaque en

vol, Attaques multiples, Combat en aveugle, Science de la manœuvrabilité, Souffle étendu, Souffle façonné, Vol stationnaire.

Création/destruction d'eau **(Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 6 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 25) sous peine d'être immobilisés.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 23) pour découvrir la supercherie.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 20 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 23), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, contact glacial, imprécation, injonction* ; 2e — *cacophonie, ténèbres.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné, étendue de 7,50 m si étendu) ; 12d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Trundrachedandion
Dragon d'âge mûr

Fervente adoratrice de Tiamat, Trundrachedandion fait preuve d'une cruauté gratuite et sème la destruction sans véritable raison. Elle croit être une prêtresse du Dragon Chromatique et compte d'ailleurs une poignée de sorts de prêtre parmi ses sorts connus. Si elle n'est pas une prêtresse au sens technique du terme, elle finira certainement par se tourner vers la classe de prestige de ravageur maudit de Tiamat (cf. *Classes de prestige draconiques*, dans le Chapitre 2). En attendant, elle se contente de détruire autant que possible et prend un malin plaisir à pourchasser les dragons d'airain et de cuivre qui s'approchent à moins de 150 kilomètres de son antre.

Trundrachedandion. Dragon bleu, âge mûr (f) ; FP 16 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 24d12+120 ; pv 276 ; Init +4 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 31 (contact 8, pris au dépourvu 31) ; BBA +31 ; Lutte +41 ; Att morsure (+31 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+31 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+29 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+29 corps à corps, 1d8+4) et queue (+29 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (22), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +19, Vol +17 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +30, Bluff +28, Concentration +16, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (nature) +13, Détection +28, Diplomatie +32, Discrétion +3, Fouille +28, Intimidation +30, Perception auditive +28, Psychologie +28 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Contre-assaut, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Création/destruction d'eau **(Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 7 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 25) pour découvrir la supercherie.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 23 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1er — *alarme, aura magique de Nystul, bouclier de la foi, injonction, projectile magique* ; 2e — *fracassement, invisibilité, ténèbres* ; 3e — *flèches enflammées, soins importants.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné) ; 14d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 27), 1/2 dégâts.

Vurlymakipvearox
Vieux dragon

Vurlymakipvearox est bruyant, turbulent et détestable. Le silence l'ennuie, si bien qu'il hurle, beugle et rit à s'en décrocher la mâchoire, même quand il vole à près de 1 500 mètres d'altitude. Ses proies l'entendent inévitablement s'approcher avant même de le voir, mais cet avertissement leur donne rarement le temps de prendre la fuite, car il est aussi tenace que bruyant. Un torrent traverse les cavernes situées au fond de son antre souterrain, l'emplissant des échos de son rugissement. Pour des raisons évidentes, les sorts de *cri* et de *cacophonie* comptent parmi ses sorts préférés, mais il lance tous ses sorts sur un ton tonitruant.

Vurlymakipvearox. Dragon bleu, vieux (m) ; FP 18 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 27d12+162 ; pv 337 ; Init +4 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 34 (contact 8, pris au dépourvu 34) ; BBA +35 ; Lutte +45 ; Att morsure (+35 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+35 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+30 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+30 corps à corps, 1d8+5) et queue (+30 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (24), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +15, Vig +21, Vol +19 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +34, Bluff +32, Concentration +22, Connaissances (folklore local) +16, Connaissances (géographie) +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (nature) +16, Détection +32, Diplomatie +34, Discrétion +4, Fouille +32, Intimidation +34, Perception auditive +32, Psychologie +32 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Charge sanguinaire, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Souffle façonné, Souffle rapide, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Création/destruction d'eau **(Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 9 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 29) sous peine d'être immobilisés.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 27) pour découvrir la supercherie.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour ; *terrain hallucinatoire*, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 26 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er —*aura magique de Nystul, bouclier, bouclier de la foi, injonction, projectile magique* ; 2e — *cacophonie, détection de pensées, image imparfaite, nappe de brouillard* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, ténèbres profondes* ; 4e — *cri, désespoir foudroyant.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné) ; 16d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 29), 1/2 dégâts.

Renveshalhiarsiv
Très vieux dragon

Une crête de sommets dénudés court à la lisière d'un vaste désert, aussi sèche et désolée que les dunes situées en contrebas. Au sommet de la plus élevée de ces cimes se trouve l'antre caverneux de Renveshalhiarsiv. Pour les troglodytes qui vivent dans les petites cavernes situées dans les contreforts de la chaîne de montagnes, elle est l'incarnation des violentes tempêtes de sable et de grêle. D'ailleurs, ils font des sacrifices réguliers dans le but d'apaiser le dragon et tremblent au moindre signe de son approche. Renveshalhiarsiv se voit cependant davantage comme une philosophe que comme une destructrice. Elle étudie les sciences naturelles et profanes, recueille les rumeurs issues des communautés et tribus vivant non loin de son repaire, et est fine psychologue. Mais malgré ses prétensions académiques, rien de ce qui se dresse en travers de son chemin ne survit bien longtemps quand elle est courroucée.

Renveshalhiarsiv. Dragon bleu, très vieux (f) ; FP 19 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 30d12+180 ; pv 375 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 37 (contact 8, pris au dépourvu 37) ; BBA +39 ; Lutte +49 ; Att morsure (+39 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+39 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+37 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+37 corps à corps, 1d8+5) et queue (+37 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *création/destruction d'eau*, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (25), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +17, Vig +23, Vol +21 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +37, Bluff +35, Concentration +22, Connaissances (folklore local) +16, Connaissances (géographie) +16, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (nature) +16, Détection +35, Diplomatie +39, Discrétion +6, Fouille +35, Intimidation +37, Perception auditive +35, Psychologie +35 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Attaques réflexes, Science de la manœuvrabilité, Souffle étendu, Souffle façonné, Souffle rapide, Souffle rétabli, Tornade ailée, Vol stationnaire.

Création/destruction d'eau **(Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 11 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 29) pour découvrir la supercherie.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour ; *terrain hallucinatoire*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 29 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, imprécation, protection contre le Bien* ; 2e —*détection de pensées, fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés* ; 3e — *dissipation de la magie, rapidité, suggestion, ténèbres profondes* ; 4e — *charme-monstre, liberté de mouvement, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid, injonction suprême.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné, étendue de 7,50 m si étendu) ; 18d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 31), 1/2 dégâts.

Dreargakaduayrte
Dragon vénérable

Les yeux laiteux en raison de son grand âge, Dreargakaduayrte ne voit plus et s'entoure en permanence d'une chape de ténèbres. Sa caverne est protégée par un sort de *ténèbres profondes* (lancé avec le don Extension de durée afin qu'il n'ait besoin de le jeter que tous les 26 jours) et infestée d'ombres créées via *création de mort-vivant*. (Ces ombres sont suffisamment intelligentes pour laisser Dreargakaduayrte tranquille, même s'il n'exerce aucun contrôle magique sur elles.) Il passe la majeure partie de son temps à dormir et semble prêt à affronter son crépuscule. Cependant, c'est une marmite frémissante de haine et d'amertume, qui s'en prend violemment aux créatures vivantes qui s'approchent trop de son antre, du moins quand il est éveillé. Il ne perd jamais son temps en palabres inutiles car seule la mort l'intéresse ; celle de ses ennemis bien sûr, mais il est également fasciné par l'éventualité de sa propre disparition après avoir vécu si longtemps.

Dreargakaduayrte. Dragon bleu, vénérable (m) ; FP 21 ; dragon (terre) de taille Gig ; DV 33d12+231 ; pv 445 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 38 (contact 6, pris au dépourvu 38) ; BBA +41 ; Lutte +57 ; Att morsure (+41 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+41 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+36 corps

à corps, 2d8+6), 2 ailes (+36 corps à corps, 2d6+6) et queue (+36 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, *création/destruction d'eau*, écrasement, éventration, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (27), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +18, Vig +25, Vol +23 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +43, Bluff +41, Concentration +27, Connaissances (folklore local) +15, Connaissances (géographie) +15, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (nature) +15, Connaissances (religion) +15, Détection +41, Diplomatie +45, Discrétion +7, Fouille +41, Intimidation +43, Perception auditive +41, Psychologie +41 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Contre-assaut, Éventration, Expertise du combat, Extension de durée, Science de la manœuvrabilité, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 13 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 33) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d8+18 points de dégâts supplémentaires.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 31) pour découvrir la supercherie.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour ; *terrain hallucinatoire* et *voile*, 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 32 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, imprécation, protection contre le Bien* ; 2e —*détection de pensées, fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés* ; 3e —*dissipation de la magie, rapidité, suggestion, ténèbres profondes* ; 4e — *charme-monstre, liberté de mouvement, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid, injonction suprême* ; 6e — *création de mort-vivant, dissipation suprême.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné) ; 20d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Aveugle (Ext). Dreargakaduayrte est aveugle et se fie entièrement à sa perception aveugle. Il est immunisé contre les attaques de regard et les attaques aveuglantes.

Aarazthoorus
Dracosire

Nombre de dragons maléfiques n'aspirent qu'à l'égoïsme et à la cruauté, à la destruction et aux meurtres de sang froid. Cependant, Aarazthoorus est aussi malfaisante qu'un fiélon des Enfers et a le pouvoir de déverser son Mal sur le monde. Elle ne connaît ni la miséricorde ni la compassion, et chacun de ses mots n'est que blasphème aux oreilles de créatures d'alignement bon. Domination et tyrannie dominent son existence, et elle cherche à éradiquer toute trace de bonté de son domaine. Elle batifole avec les diables et traite avec leurs seigneurs en égale. Son profond repaire souterrain abrite un *portail* permanent menant à l'une des strates des Enfers, où elle passe autant de temps que dans le plan Matériel.

Aarazthoorus. Dragon bleu, dracosire (f) ; FP 23 ; dragon (terre) de taille Gig ; DV 36d12+288 ; pv 522 ; Init +4 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 41 (contact 6, pris au dépourvu 41) ; BBA +45 ; Lutte +61 ; Att morsure (+45 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+45 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+43 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+43 corps à corps, 2d6+6) et queue (+43 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, *création/destruction d'eau*, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (29), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +20, Vig +28, Vol +25 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +46, Bluff +44, Concentration +30, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (nature) +10, Détection +44, Diplomatie +48, Discrétion +10, Estimation +15, Fouille +44, Intimidation +46, Perception auditive +44, Psychologie +44, Survie +14 ; Ascension en puissance, Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Charge sanguinaire, Science de l'initiative, Science de la manœuvrabilité, Souffle étendu, Souffle façonné, Souffle rapide, Souffle rétabli, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+19 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+13 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 15 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 33), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 33) sous peine d'être immobilisés.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 33) pour découvrir la supercherie.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour ; *terrain hallucinatoire* et *voile*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

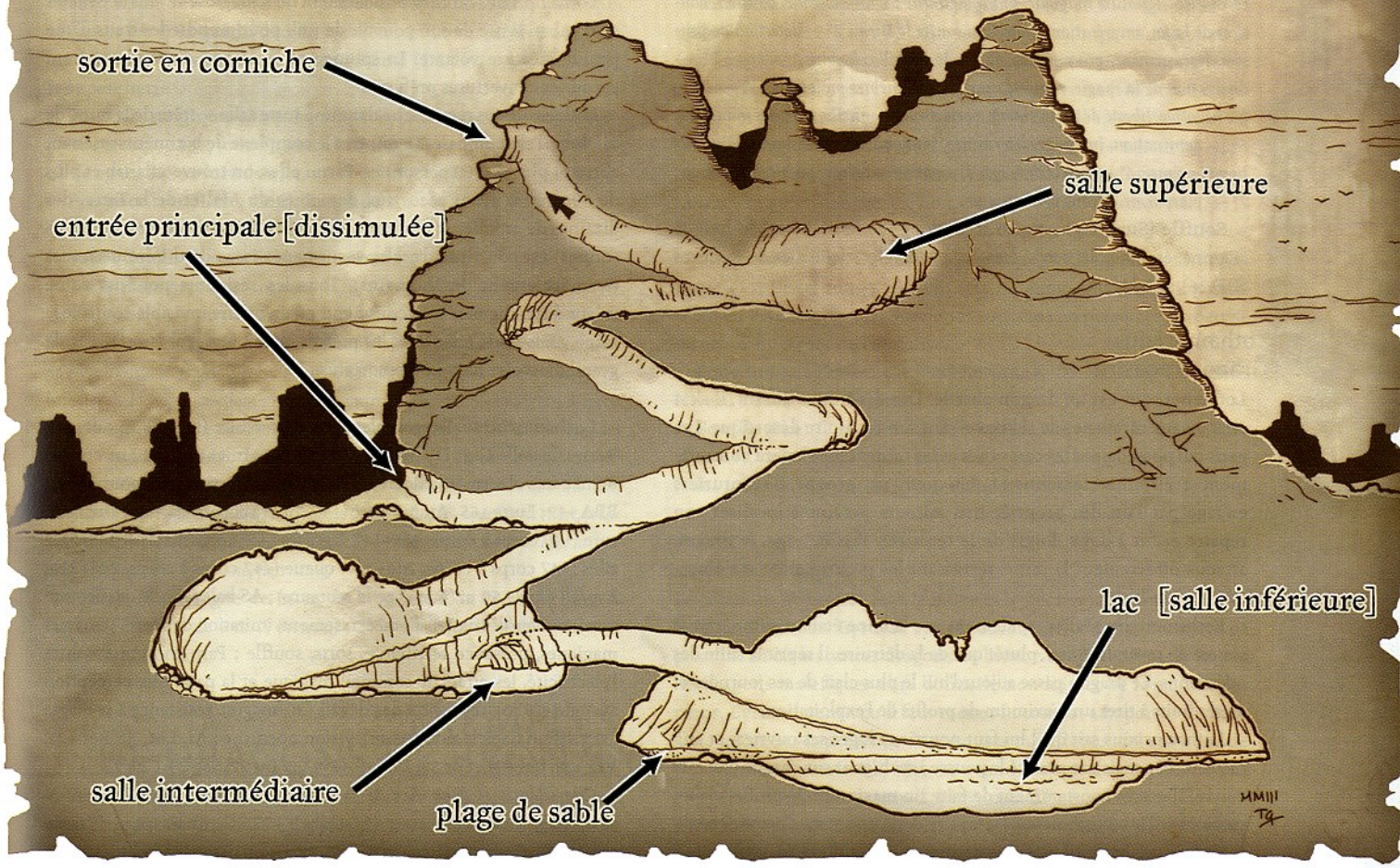
Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 35 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 33), annule.

Dragon bleu

Antre classique de dragon bleu

[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]

Vue de coupe



Plan

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, imprécation, protection contre le Bien* ; 2e —*détection de pensées, fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés* ; 3e — *dissipation de la magie, rapidité, suggestion, ténèbres profondes* ; 4e — *énergie négative, liberté de mouvement, porte dimensionnelle, ténèbres maudites* ; 5e — *domination, image prédéterminée, immobilisation de monstre, injonction suprême* ; 6e — *cercle de mort, dissipation suprême, guérison suprême* ; 7e — *blasphème, rayons prismatiques.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné, étendue de 9 m si étendu) ; 22d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

Lothænorixius
Grand dracosire

Lothænorixius est un dragon obsédé. Des décennies durant, il s'est attaqué aux caravanes de sel traversant son territoire désertique. Les gens qui possédaient les caravanes et les mines cherchaient constamment à éliminer le monstre. Un jour, un groupe d'aventuriers engagé par l'un des propriétaires miniers parvint à localiser son repaire et fut à deux doigts de le terrasser. Pris de rage, le dragon attaqua directement la mine, terrassant les propriétaires et s'emparant de l'endroit.

Lothænorixius réalisa rapidement que la mine était une importante source de revenus. Aussi, plutôt que de la détruire, il reprit la suite des opérations. Le dragon passe aujourd'hui le plus clair de ses journées et de ses nuits à tirer un maximum de profits de l'exploitation.

Lothænorixius sait qu'il lui faut nourrir et loger ses ouvriers et animaux de bât, mais son avarice le pousse à rechigner sur chaque pièce de cuivre. Il essaye constamment de faire un maximum de profits via un minimum d'investissements. Il emploie donc une main d'oeuvre constituée de morts-vivants, mais ces derniers ne travaillent pas assez vite à son goût. Du coup, les ouvriers humanoïdes sont un mal nécessaire à ses yeux, tout particulièrement quand il s'agit de transporter le sel vers les différents marchés.

Tous les trois mois, Lothænorixius fait un point sur la production et les revenus, puis il procède aux ajustement nécessaires parmi sa force de travail. Cela le force généralement à tuer et à dévorer certains ouvriers (prenant tout de même soin de conserver quelques cadavres à des fins de réanimation ultérieure). Du reste, quand il est mécontent des résultats, il tue également ses suivants et compagnons d'armes.

Malgré ses méthodes de gestion, Lothænorixius tente de maintenir un profil bas. Il a répandu le récit de sa mort aux griffes d'un groupe d'aventuriers ayant pénétré dans son antre. Il gère désormais la mine par l'intermédiaire d'un compagnon d'armes spécial, Lilanab (le huitième, le précédent ayant été tué pour faire un exemple devant les ouvriers). Lilanab est une érinye qui se fait passer pour une humaine et pour la chef du groupe ayant « terrassé » Lothænorixius.

Les personnages ont plus de chances de croiser le chemin des serviteurs de Lothænorixius que celui du dragon en personne, sauf s'ils attaquent et pillent la mine. En cas de menace tangible, Lothænorixius apparaît et défend sa propriété. Il lui arrive également de prendre son envol pour sentir et respirer l'air chaud du désert ou pour anéantir le commerce d'un concurrent.

Lothænorixius passe la majeure partie de ses journées le nez dans les comptes de la mine. Il use de sorts d'*œil indiscret* et d'une *boule de cristal* pour surveiller les activités qui animent les lieux. Cette surveillance lui permet généralement d'être au fait de toute incursion.

Lothænorixius tente habituellement de se déguiser avant de se jeter au combat. Il use de son pouvoir de *voile* pour prendre les traits d'une grande créature volante. La sphinge et le dragon d'airain comptent parmi ses couvertures préférées.

Lothænorixius reste caché dans une vaste salle secrète de la mine de sel dont il s'est emparé. La mine et le complexe de bâtiments attenant abritent plus de 300 personnes. Parmi elles, on trouve Lilanab et plus de 50 prêtres ayant accès aux domaines du Mal et de la Terre, des dizaines de momies et environ 100 zombis. Le reste (environ 150 personnes) est constitué d'esclaves surmenés issus de différentes races (principalement des humains). Tous les résidents pourvus d'une valeur d'Intelligence sont conscients qu'un maître invisible contrôle la mine, mais seuls Lilanab et les prêtres savent que leur suzerain est le grand dracosire bleu Lothænorixius.

Lothænorixius. Dragon bleu, grand dracosire (m) ; FP 25 ; dragon (terre) de taille Gig ; DV 39d12+312 ; pv 565 ; Init +0 ; VD 12 m, creusement 6 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 44 (contact 6, pris au dépourvu 44) ; BBA +49 ; Lutte +65 ; Att morsure (+49 corps à corps, 4d6+14) ; Out morsure (+49 corps à corps, 4d6+14), 2 griffes (+47 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+47 corps à corps, 2d6+7) et queue (+47 corps à corps, 2d8+21) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, *création/destruction d'eau*, écrasement, imitation des sons, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (31), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +21, Vig +29, Vol +27 ; For 39, Dex 10, Con 27, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +50, Bluff +48, Concentration +29, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (nature) +27, Connaissances (religion) +27, Déplacement silencieux +10, Détection +48, Diplomatie +52, Discrétion +9, Fouille +48, Intimidation +50, Perception auditive +48, Psychologie +48, Survie +16 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Combat en aveugle, Expertise du combat, Onde de choc, Prestige, Science de la manœuvrabilité, Souffle étendu, Souffle façonné, Souffle rétabli, Vol stationnaire, Volonté épique.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+21 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+14 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

***Création/destruction d'eau* (Mag).** Comme *création d'eau*, 3 fois par jour, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer. Niveau 17 de lanceur de sorts ; jet de Volonté (DD 37), annule.

LE DON PRESTIGE DE LOTHÆNORIXIUS

La valeur de Prestige de base de Lothænorixius est égale à 61. Cependant, pour ce qui est des compagnons d'armes, cette valeur n'est que de 47, principalement parce qu'il en déjà tué sept. Pour ce qui est des suivants, sa valeur de Prestige s'élève à 62.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+21 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 37) sous peine d'être immobilisés.

Imitation des sons (Ext). Permet de reproduire tous les bruits et toutes les voix que le dragon a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 35) pour découvrir la supercherie.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour ; *mirage, terrain hallucinatoire* et *voile*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 38 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 35), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, injonction, protection contre le Bien* ; 2e —*détection de pensées, grâce féline, idiotie, soins modérés, vent de murmures* ; 3e — *animation des morts, rapidité, suggestion, ténèbres profondes* ; 4e — *liberté de mouvement, porte dimensionnelle, soins intensifs, ténèbres maudites* ; 5e — *domination, injonction suprême, œil indiscret, symbole de douleur* ; 6e — *cercle de mort, création de mort-vivant, dissipation suprême* ; 7e — *blasphème, destruction, rayons prismatiques* ; 8e — *cyclone, flétrissure.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné, étendue de 9 m si étendu) ; 24d8 électricité ; jet de Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts.

EXEMPLES DE DRAGONS DE BRONZE

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons de bronze, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Respiration aquatique (Ext). Le dragon de bronze peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et autres pouvoirs en restant totalement immergé.

Compétences. Le dragon de bronze se déplace dans l'eau à sa vitesse de nage sans effectuer de test de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Immersa
Dragonnet

Immersa est aussi joueuse qu'un dauphin et aussi curieuse qu'un chat. De fait, elle tient rarement en place. Elle aime les animaux et use d'ailleurs fréquemment de son pouvoir de *communication avec les animaux*. Elle s'est liée d'amitié avec presque toutes les créatures qui nagent, volent ou rampent dans les environs de la côte rocailleuse où elle s'est installée. Par contre, elle trouve les pêcheurs et chasseurs humanoïdes quelque peu déplaisants. Bien qu'elle ne les prive pas du droit de se nourrir et de gagner leur vie, elle reste vigilante face à tout signe de cruauté, d'exploitation ou de tuerie gratuite. De temps à autre, Immersa donne un coup de main aux marins naufragés, les ramenant jusqu'au rivage et leur montrant le chemin de la civilisation. Cela lui vaut une bonne réputation parmi les marins alentour, même si les chasseurs et les pêcheurs ne l'aiment pas spécialement.

Immersa. Dragon de bronze, dragonnet (f) ; FP 3 ; dragon (eau) de taille P ; DV 6d12+6 ; pv 45 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; BBA +8 ; Lutte +3 ; Att morsure (+8 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+8 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS pouvoirs magiques, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +7 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Connaissances (nature) +8, Détection +11, Diplomatie +13, Discrétion +6, Fouille +10, Natation +18, Perception auditive +11, Psychologie +11, Survie +11 ; Attaque en puissance, Expertise du combat, Science de l'initiative.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 1 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Ligne de 12 m de long, 2d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14), 1/2 dégâts ; ou cône de 6 m de long, *champ de force* (1d6+1 rounds), Volonté (DD 14), annule.

Eyruaad
Très jeune dragon

Les dragons de bronze font la moue et le décrivent comme un idéaliste de plus, mais Eyruaad se voit davantage comme une sorte de paladin. Là où les autres dragons de bronze se contentent de laisser les dragons maléfiques élire domicile non loin et de fomenter des plans, Eyruaad pense qu'il faut mener le combat aux portes du Mal. Il ne tolère pas la présence de créatures maléfiques aux environs de son (modeste) territoire, surtout quand il s'agit de dragons. Il dispose donc d'un vaste réseau d'animaux et d'humanoïdes qui le tiennent informés de toute incursion des forces du Mal et mène une enquête dès qu'on lui remet un rapport inquiétant, ne serait-ce que pour protéger les innocents dont il a la garde. Son principal défaut reste sa propension à vouloir se battre, alors que ses chances de succès sont généralement faibles. Jusqu'à présent, il a pu compter sur sa bonne étoile, mais il est possible qu'il ait lui-même besoin de protection très prochainement.

Eyruaad. Dragon de bronze, très jeune (m) ; FP 5 ; dragon (eau) de taille M ; DV 9d12+18 ; pv 76 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 18) ; BBA +11 ; Lutte +11 ; Att morsure (+11 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+11 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+9 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS pouvoirs magiques, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +8 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Bluff +8, Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (histoire) +7, Déplacement silencieux +3, Détection +14, Diplomatie +16, Fouille +12, Intimidation +14, Natation +19, Perception auditive +14, Psychologie +12 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Vigilance, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 2 de lanceur de sorts.

Bronze Dragon

Loyal bon
Sous-type eau
Milieux aquatiques chauds
Souterrains

Vol

Vieux
7,20 m

Curieux et fascinés par tout ce qui a trait à la guerre, les dragons de bronze se joignent avec plaisir aux armées défendant de justes causes lorsque la paye est bonne.

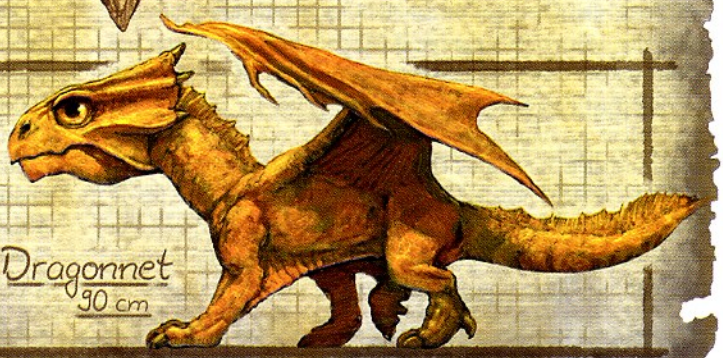
Communication avec les animaux
Détection de pensées
Transformation
Contrôle de l'eau
Nappe de brouillard

Gros plan sur les cornes d'un crâne.

Spécimen obtenu auprès de pillards nains nomades en échange de 6 fûts de bière et 3 porcs.

Adolescent
3,60 m

Jeune
1,80 m



Dragonnet
90 cm

SARTONIA

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long, 4d6 électricité, jet de Réflexes (DD 16), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, *champ de force* (1d6+2 rounds), Volonté (DD 16), annule.

Loutéah
Jeune dragon

Bien qu'elle ne veuille l'admettre et n'accepte pas qu'on le lui rappelle, Loutéah est une lâche. Quand elle fait de l'esbrouffe, elle est capable de provoquer la fuite des ennemis les plus faibles et les plus crédules. Cependant, quand elle ne peut éviter un combat en usant de ses facultés d'intimidation, de son pouvoir de présence terrifiante ou de son gaz répulsif, elle bat généralement en retraite, se contentant alors d'un commentaire comme « Vous n'en valez pas la peine ! » Elle réserve bien évidemment sa belligérence aux créatures maléfiques et se montre particulièrement aimable parmi ses amis et autres alliés, du moins tant que personne ne remet sa bravoure en question.

Loutéah. Dragon de bronze, jeune (f) ; FP 7 ; dragon (eau) de taille M ; DV 12d12+24 ; pv 102 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 21 (contact 10, pris au dépourvu 21) ; BBA +15 ; Lutte +15 ; Att morsure (+15 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+15 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+10 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +11 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +6, Bluff +9, Concentration +16, Connaissances (folklore local) +9, Déguisement +15, Détection +17, Diplomatie +21, Fouille +17, Intimidation +19, Natation +17, Perception auditive +17, Psychologie +17 ; Attaque en puissance, Expertise du combat, Présence terrifiante éveillée, Science de la manœuvrabilité, Virage sur l'aile.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 18 m ; 11 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 19), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, résistance, son imaginaire* ; 1er — *bouclier de la foi, décharge électrique.*

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long, 6d6 électricité, jet de Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, *champ de force* (1d6+3 rounds), Volonté (DD 18), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 3, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Plantagonox
Dragon adolescent

Plantagonox est un espion. Quand les forces du Mal menacent le royaume humain situé non loin de son antre, il use de transformation et de Déguisement pour infiltrer leurs rangs, éventer leurs plans et provoquer leur perte. La nature de son œuvre le rend quelque peu sinistre et morbide. Il est pourvu d'un sens de l'humour tordu que peu apprécient, car celui-ci tourne principalement autour des diverses formes de mort et de démembrement dont il a déjà été témoin et auxquelles il a parfois échappé de justesse. Toutefois, il ne se dépeint jamais comme un héros et fuit toute conversation en rapport direct avec ses missions. Après avoir revêtu autant de couvertures, vivant dans une sorte de mensonge permanent, il en est arrivé à ne plus faire confiance à personne. Du coup, bien qu'il se montre aussi sociable que les autres dragons de bronze, il est très cachottier et évite de révéler quoi que ce soit à son sujet qui pourrait donner l'avantage à ses ennemis.

Plantagonox. Dragon de bronze, adolescent (m) ; FP 9 ; dragon (eau) de taille G ; DV 15d12+45 ; pv 142 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 23 (contact 9, pris au dépourvu 23) ; BBA +18 ; Lutte +23 ; Att morsure (+18 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+18 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+16 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+16 corps à corps, 1d6+2) et queue (+16 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +9, Vig +12, Vol +13 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +14, Bluff +9, Concentration +20, Connaissances (folklore local) +9, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (nature) +9, Déguisement +21, Détection +21, Diplomatie +25, Discrétion –2, Estimation +6, Fouille +21, Intimidation +11, Natation +16, Perception auditive +21, Psychologie +21, Survie +9 ; Arme de prédilection (griffes), Attaques multiples, Science de l'initiative, Souffle façonné, Souffle rétabli, Virage sur l'aile.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre* ; 1er — *bouclier, corde animée, projectile magique.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long (cône de 12 m de long si façonné), 8d6 électricité, jet de Réflexes (DD 20), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long (ligne de 24 m si façonné), *champ de force* (1d6+4 rounds), Volonté (DD 20), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 4, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Cybilenemaréa
Jeune dragon adulte

Cybilenemaréa consacre sa vie au combat contre la piraterie qui sévit près de chez elle. Sous forme humaine (ou humanoïde), elle se fait passer pour un marin sur les navires marchands, louant ses facultés magiques si nécessaire. Elle a passé tellement de temps sous cette couverture qu'elle en est devenue un très bon marin. Le fait de vivre à bord d'un navire l'a mise en contact avec des dizaines de vaisseaux pirates, à

bord desquels elle s'engage parfois sans dévoiler la nature de sa véritable mission, ce qui lui permet de protéger les marins tout en ramenant des capitaines flibustiers à la justice. Elle fait aujourd'hui figure de légende locale et tente de ne jamais révéler sa véritable nature, même au plus fort d'un abordage. Elle n'adopte jamais deux fois la même forme humaine, usant de Déguisement et de transformation pour ne pas attirer l'attention, dans un sens ou dans l'autre.

Cybilenemaréa. Dragon de bronze, jeune adulte (f) ; FP 12 ; dragon (eau) de taille G ; DV 18d12+72 ; pv 189 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 26 (contact 9, pris au dépourvu 26) ; BBA +23 ; Lutte +28 ; Att morsure (+23 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+23 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+18 corps à corps, 1d6+3) et queue (+18 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (20), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +15 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +15, Artisanat (fabrication de cordes) +6, Bluff +11, Concentration +23, Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (mystères) +14, Déguisement +23, Détection +23, Diplomatie +27, Discrétion –2, Fouille +23, Intimidation +14, Maîtrise des cordes +2, Natation +23, Perception auditive +23, Profession (marin) +6, Psychologie +23 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Science de l'initiative, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Virage sur l'aile.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 17 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 23), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, réparation* ; 1er — *bouclier, coup au but, faveur divine, mains brûlantes* ; 2e — *image miroir, nuée grouillante.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long (cône de 12 m de long si façonné), 10d6 électricité, jet de Réflexes (DD 23, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long (ligne de 24 m si façonné), *champ de force* (1d6+5 rounds), Volonté (DD 23, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 5, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Kepsektokiversvex
Dragon adulte

Kepsektokiversvex est souvent pris pour un rôdeur car il passe le plus clair de son temps sous forme humaine à parcourir la côte située près de son antre, chassant ainsi les sahuagins. Les humains de la région l'ont surnommé Lame Noire et le considèrent avec gratitude, respect et crainte. Les elfes du coin, conscients qu'il n'est pas tout à fait ce qu'il prétend être, l'appellent *Aisveraen*, ce qui se traduit par « Nobles Yeux ». Parmi les humains, Kepsektokiversvex est bourru et taciturne, mais il s'ouvre et rit à gorge déployée en compagnie d'elfes. Quand il affronte les sahuagins, il fait montre d'entêtement, d'efficacité et de silence, car sa haine de ces créatures ne connaît aucune limite.

Kepsektokiversvex. Dragon de bronze, adulte (m) ; FP 15 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 21d12+105 ; pv 241 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 28 (contact 8, pris au dépourvu 28) ; BBA +27 ; Lutte +37 ; Att morsure (+27 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+27 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+25 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+25 corps à corps, 1d8+4) et queue (+25 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (22), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +12, Vig +17, Vol +17 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +17, Bluff +14, Concentration +26, Connaissances (histoire) +13, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (nature) +11, Déguisement +23, Détection +26, Diplomatie +30, Discrétion –4, Équilibre +4, Évasion +6, Fouille +26, Intimidation +15, Natation +34, Perception auditive +26, Psychologie +26, Survie +22 ; Attaque en vol, Attaques multiples, Pistage, Souffle intensifié, Souffle étendu, Souffle façonné, Souffle rétabli, Virage sur l'aile.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 25) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *création de nourriture et d'eau* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 20 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, réparation* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *grâce féline, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *affûtage, rapidité.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné, étendue de 7,50 m si étendu), 12d6 électricité, jet de Réflexes (DD 25, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m si façonné, étendue de 7,50 m si étendu), *champ de force* (1d6+6 rounds), Volonté (DD 25, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 7, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Hezjinglahjonan
Dragon d'âge mûr

Hezjinglahjonan est une eccentrique. Son antre, situé en bord de mer, est plein d'objets relevant davantage du bric-à-brac que du trésor classique, mais elle les protège avec cette férocité propre à tout dragon. Elle parcourt la plage, habituellement sous forme humaine, ramassant des

bouts de bois, des coquillages et de vieux morceaux d'épaves, si courants sur ce rivage. Quand elle aperçoit un navire sur le point de sombrer, elle saute à l'eau (sous sa forme naturelle) pour sauver autant de marins que possible, les ramenant jusqu'à la plage où elle les laisse rapidement. Les humains qui ont ainsi eu affaire à elle sous forme draconique l'ont quittée avec le sentiment d'avoir croisé le chemin d'une vielle femme gâteuse. Cependant, quand elle use de transformation, elle adopte les traits d'une personne jeune et séduisante, homme ou femme.

Hezjinglahjonan. Dragon de bronze, âge mûr (f) ; FP 17 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 24d12+120 ; pv 276 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 31 (contact 8, pris au dépourvu 31) ; BBA +31 ; Lutte +41 ; Att morsure (+31 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+31 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+26 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+26 corps à corps, 1d8+4) et queue (+26 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (23), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +14, Vig +19, Vol +19 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Bluff +31, Concentration +15, Connaissances (géographie) +15, Connaissances (nature) +13, Connaissances (religion) +14, Déguisement +31, Détection +31, Diplomatie +19, Discrétion –3, Fouille +31, Intimidation +19, Natation +39, Perception auditive +31, Psychologie +31, Survie +29 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque en vol avancée, Science de l'initiative, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle persistant, Souffle tenace, Virage sur l'aile.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *création de nourriture et d'eau* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 23 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation* ; 1er — *alarme, bouclier, faveur divine, projectile magique, soins légers* ; 2e — *arme spirituelle, détection de pensées, grâce féline, ténèbres* ; 3e — *antidétection, rapidité, suggestion* ; 4e — *espoir, mur de glace.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné), 14d6 électricité, jet de Réflexes (DD 27, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m si façonné), *champ de force* (1d6+7 rounds), Volonté (DD 27, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 9, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Kepesksippiolosnin
Vieux dragon

Kepesksippiolosnin se voit comme un amateur de beauté. Il ne tolère pas la présence de simples pièces d'or parmi son trésor et préfère le platine pour sa brillance. Il accepte cependant les pièces d'or quand celles-ci sont particulièrement anciennes ou frappées de manière artistique. En tout cas, il s'intéresse davantage aux œuvres d'art qu'aux pièces et admire avant tout les instruments de musique et la verrerie de maître. Son repaire est un temple humain abandonné, très spacieux, pourvu de grandes colonnes, haut de plafond et orné de belles sculptures. Il aime la musique de qualité, mais ne supporte pas les bardes de seconde zone (ceux dont le résultat du test de Représentation n'atteint pas 20). Il lui arrive très régulièrement d'inviter les bardes qui l'impressionnent le plus (ceux dont le résultat du test de Représentation atteint 30) afin de le divertir en jouant de l'un de ses nombreux instruments de musique magiques.

Kepesksippiolosnin. Dragon de bronze, vieux (m) ; FP 19 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 27d12+162 ; pv 337 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 34 (contact 8, pris au dépourvu 34) ; BBA +35 ; Lutte +45 ; Att morsure (+35 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+35 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+33 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+33 corps à corps, 1d8+5) et queue (+33 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (25), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +15, Vig +21, Vol +21 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Bluff +34, Concentration +19, Connaissances (géographie) +22, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (nature) +16, Connaissances (plans) +20, Déguisement +32, Détection +34, Diplomatie +38, Discrétion –2, Fouille +34, Intimidation +22, Natation +28, Perception auditive +34, Profession (scribe) +10, Psychologie +34, Survie +28 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Charge sanguinaire, Combat en aveugle, Extension d'effet, Science de l'initiative, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Virage sur l'aile.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 29) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *création de nourriture et d'eau, détection de pensées* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 26 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

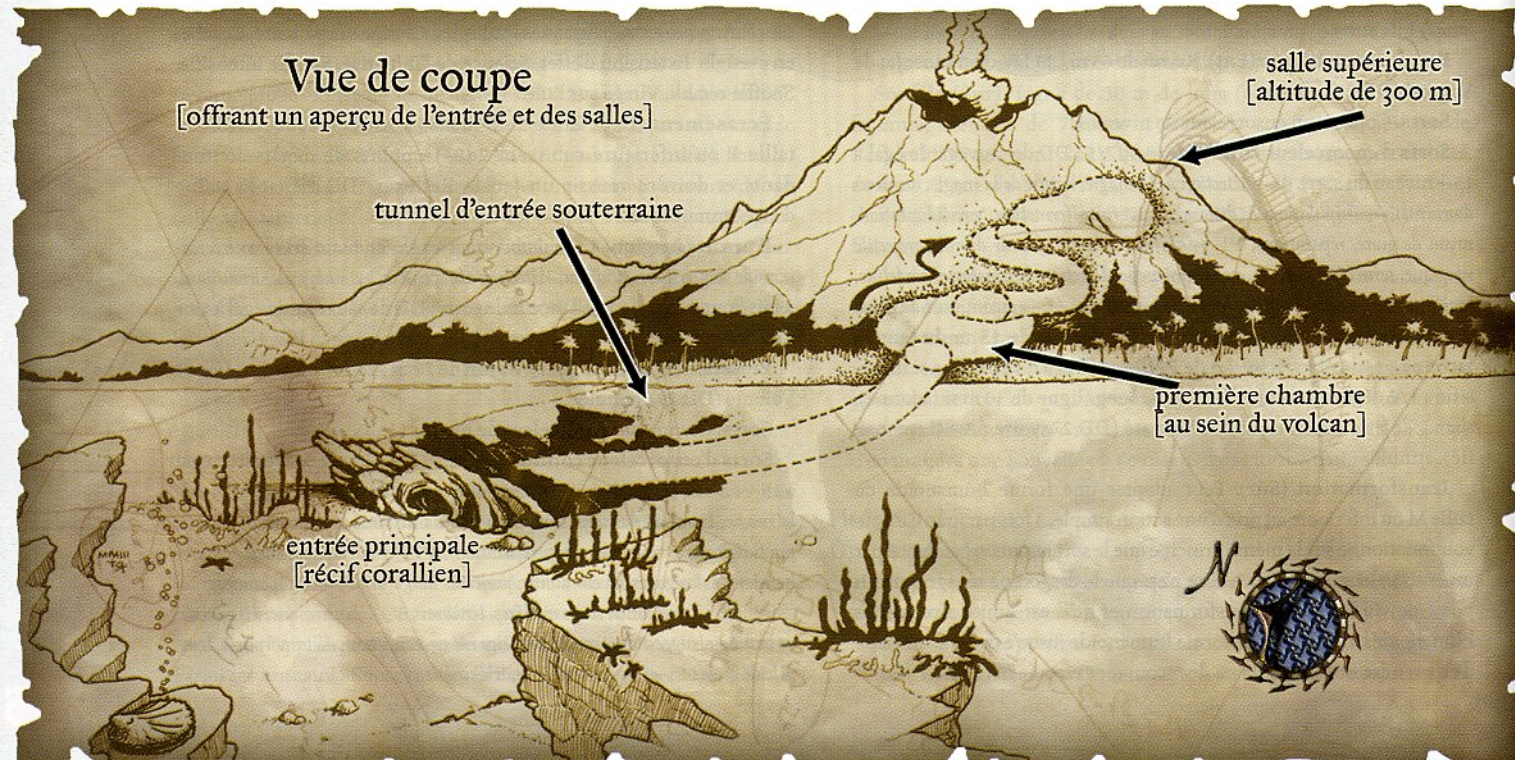
Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation* ; 1er — *alarme, bouclier, compréhension des langages, faveur divine, projectile magique* ; 2e — *cacophonie, grâce féline, nuée grouillante, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *bourrasque, dissipation de la magie, suggestion, tempête de neige* ; 4e — *confusion, métamorphose, tempête de grêle* ; 5e — *brume mortelle, télékinésie.*

Dragon de bronze

Antre classique de dragon de bronze
[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]

Vue de haut

Vue de coupe
[offrant un aperçu de l'entrée et des salles]



Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long, 16d6 électricité, jet de Réflexes (DD 29, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, *champ de force* (1d6+8 rounds), Volonté (DD 29, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 11, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Ofkrysantemiselni
Très vieux dragon

Gardienne des quais autoproclamée d'une grande cité côtière, Ofkrysantemiselni passe le plus clair de ses journées sous la forme d'une vieille naine dotée d'un faible pour la charpenterie. Bien qu'elle ne construise pas de navires, elle fait des meubles, des gouvernails, des rames, des coffres et autres objets en bois utiles à bord, mais elle se charge également de l'expansion et de l'entretien des docks. Ce passe-temps lui permet de se tenir au courant des événements qui agitent le port. Elle est ainsi devenue la Némésis d'une organisation criminelle y menant des activités de racket. Ses conversations sont fascinantes, d'autant qu'elle connaît de nombreux sujets et fait montre d'une grande intelligence. Enfin, pour un dragon, elle est pourvue d'une bonne dose d'humilité et de grâce.

Ofkrysantemiselni. Dragon de bronze, très vieux (f) ; FP 20 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 30d12+180 ; pv 375 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 37 (contact 8, pris au dépourvu 37) ; BBA +39 ; Lutte +49 ; Att morsure (+39 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+39 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+34 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+34 corps à corps, 1d8+5) et queue (+34 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (26), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +17, Vig +23, Vol +23 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +23, Artisanat (travaux de charpente) +11, Bluff +22, Concentration +24, Connaissances (folklore local) +20, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (nature) +11, Connaissances (religion) +13, Déguisement +34, Détection +38, Diplomatie +42, Discrétion +1, Fouille +35, Intimidation +28, Natation +39, Perception auditive +36, Psychologie +38, Survie +34 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque en vol avancée, Capture, Charge sanguinaire, Expertise du combat, Extension d'effet, Science de l'initiative, Souffle intensifié, Souffle façonné, Virage sur l'aile.

Capture (Ext). Inflige 2d8+11 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *création de nourriture et d'eau*, *détection de pensées* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 29 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, réparation, signature magique* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *grâce féline, localisation d'objet, nuée grouillante, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, lumière brûlante, rapidité, suggestion* ; 4e — *brouillard dense, charme-monstre, don des langues, invisibilité suprême* ; 5e — *cône de froid, fabrication, mur de force* ; 6e — *brume acide, guérison suprême.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné), 18d6 électricité, jet de Réflexes (DD 31, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m de long si façonné), *champ de force* (1d6+9 rounds), Volonté (DD 31, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 13, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Aujigweybermanoth
Dragon vénérable

Aujigweybermanoth vit près d'un petit village de pêcheurs. Il passe la plupart de son temps sous les traits d'un vieux pêcheur ratatiné réparant les filets et partageant ses récits avec les villageois. Contrairement à de nombreux dragons, il ne fait rien pour dissimuler sa véritable nature. Il adopte simplement une forme humaine parce qu'il est plus facile de parler aux gens ainsi. Les villageois considèrent Aujigweybermanoth comme leur protecteur et champion. Du reste, ils lui attribuent à tort l'abondance de poisson dans les eaux du coin. Il rit souvent, partage volontiers ses longues sagas et anecdotes, et aime chèrement « les siens ».

Aujigweybermanoth. Dragon de bronze, vénérable (m) ; FP 22 ; dragon (eau) de taille Gig ; DV 33d12+231 ; pv 445 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 38 (contact 6, pris au dépourvu 38) ; BBA +41 ; Lutte +57 ; Att morsure (+41 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+41 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+39 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+39 corps à corps, 2d6+6) et queue (+39 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (28), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +18, Vig +25, Vol +25 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 24, Sag 25, Cha 24.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication de filets) +10, Bluff +43, Concentration +28, Connaissances (folklore local) +32, Connaissances (géographie) +21, Connaissances (mystères) +33, Connaissances (nature) +27, Connaissances (plans) +19, Connaissances (religion) +22, Déguisement +29, Détection +43, Diplomatie +31, Discrétion −2, Fouille +43, Intimidation +33, Natation +42, Perception auditive +43, Profession (pêcheur) +11, Psychologie +43, Survie +39 ; Attaque en puissance,

Attaque en vol, Attaques multiples, Attaques réflexes, Capture, Présence terrifiante éveillée, Science de la capture, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle façonné, Souffle rétabli, Virage sur l'aile.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 33) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle de l'eau, création de nourriture et d'eau, détection de pensées* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 135 m ; 32 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 35), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8//7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, réparation, signature magique* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *grâce féline, localisation d'objet, nuée grouillante, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, lumière brûlante, rapidité, suggestion* ; 4e — *brouillard dense, charme-monstre, divination, invisibilité suprême* ; 5e — *colonne de feu, cône de froid, débilité, immobilisation de monstre* ; 6e — *brume acide, dissipation suprême, guérison suprême* ; 7e — *boule de feu à retardement, décret.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné), 20d6 électricité, jet de Réflexes (DD 33, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long (ligne de 36 m de long si façonné), *champ de force* (1d6+10 rounds), Volonté (DD 33, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 15, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Saluraropicrusa
Dracosire

Dans sa jeunesse, Saluraropicrusa était comme Ofkrysantemiselni, un bon charpentier et un marin qui vivait en ville, travaillait et protégeait les humains dont elle avait la garde. Cependant, avec l'âge et le développement de ses facultés magiques, elle se tourne de plus en plus vers l'étude et la pratique des arts profanes. Un magicien humain de la ville lui fit part d'une partie de ses recherches magiques et il n'en fallut pas davantage pour qu'elle attrape le virus. Elle étudia donc à ses côtés jusqu'à sa mort, puis poursuivit leurs recherches pendant quelques décennies. Aujourd'hui, elle voyage énormément, parcourant les bibliothèques et les universités, rendant visite aux sages et aux érudits pour accroître ses connaissances. À l'instar de tous les dragons de bronze, elle déteste profondément le Chaos et le Mal, mais elle réserve le plus fort de sa haine à ceux qui pervertissent la magie au service du Mal, ce qui concerne plus particulièrement les nécromanciens et les invocateurs.

Saluraropicrusa. Dragon de bronze, dracosire (f) ; FP 23 ; dragon (eau) de taille Gig ; DV 36d12+288 ; pv 522 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 41 (contact 6, pris au dépourvu 41) ; BBA +45 ; Lutte +61 ; Att morsure (+45 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+45 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+40 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+40 corps à corps, 2d6+6) et queue (+40 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (29), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +20, Vig +28, Vol +32 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 26, Sag 27, Cha 26.

Compétences et dons. Art de la magie +27, Artisanat (travaux de charpente) +12, Bluff +47, Concentration +32, Connaissances (folklore local) +32, Connaissances (géographie) +24, Connaissances (mystères) +34, Connaissances (nature) +26, Détection +44, Diplomatie +51, Discrétion +3, Équilibre +6, Escalade +18, Fouille +43, Intimidation +26, Maîtrise des cordes +7, Natation +45, Perception auditive +47, Profession (marin) +13, Psychologie +47, Survie +40 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Capture, Combat en aveugle, Constriction caudale, Extension d'effet, Science de la capture, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle façonné, Virage sur l'aile, Volonté épique.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+19 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 36) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle de l'eau, création de nourriture et d'eau, détection de pensées* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 35 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 36), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 4d6+13 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, réparation, signature magique* ; 1er — *alarme, bouclier, faveur divine, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *grâce féline, localisation d'objet, nuée grouillante, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, lumière brûlante, rapidité, suggestion* ; 4e — *brouillard dense, charme-monstre, divination, invisibilité suprême* ; 5e — *colonne de feu, cône de froid, débilité, immobilisation de monstre* ; 6e — *brume acide, dissipation suprême, guérison suprême* ; 7e — *boule de feu à retardement, épée de Mordenkainen, renvoi des sorts* ; 8e — *charme-monstre de groupe, esprit impénétrable.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné), 22d6 électricité, jet de Réflexes (DD 36, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long (ligne de 36 m de long si façonné), *champ de force* (1d6+11 rounds), Volonté (DD 36, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce

pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 17, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Kielistanilopais
Grand dracosire

Kielistanilopais a mené une vie bien remplie, voire plusieurs pourrait-on dire. Elle a longtemps vécu parmi les humains, et fut même le destrier et le compagnon d'armes d'un paladin qui a péri au combat il y a peu. Elle a aussi revêtu des déguisements plus humbles en diverses communautés humaines, chassé des dragons maléfiques en des forêts et montagnes côtières, élevé trois dragonnets jusqu'à ce qu'ils deviennent de jeunes adultes, et recherché l'illumination lors d'une retraite sous-marine solitaire. Aujourd'hui, elle pleure la disparition de son compagnon épique et consacre toute son énergie à pourchasser le chevalier noir qui a causé sa perte. Elle a laissé son trésor sous la surveillance de ses trois enfants (désormais adultes), parcourant le monde en long et en large pour retrouver le félon.

Kielistanilopais. Dragon de bronze, grand dracosire (f) ; FP 25 ; dragon (eau) de taille Gig ; DV 39d12+312 ; pv 565 ; Init +4 ; VD 12 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 44 (contact 6, pris au dépourvu 44) ; BBA +49 ; Lutte +65 ; Att morsure (+49 corps à corps, 4d6+14) ; Out morsure (+49 corps à corps, 4d6+14), 2 griffes (+44 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+44 corps à corps, 2d6+7) et queue (+44 corps à corps, 2d8+21) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'électricité, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (31), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +21, Vig +29, Vol +33 ; For 39, Dex 10, Con 27, Int 26, Sag 27, Cha 26.

Compétences et dons. Art de la magie +29, Artisanat (travail de forge) +13, Bluff +48, Concentration +44, Connaissances (folklore local) +38, Connaissances (mystères) +42, Connaissances (nature) +34, Connaissances (plans) +34, Déguisement +40, Diplomatie +52, Discrétion +5, Dressage +13, Équitation +8, Fouille +48, Intimidation +43, Natation +42, Perception auditive +48, Profession (conducteur d'attelage) +12, Psychologie +50, Survie +44 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Capture, Extension d'effet, Science de l'initiative, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle balayant, Souffle façonné, Souffle rétabli, Tornade ailée, Virage sur l'aile, Volonté épique.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+21 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+14 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+21 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 37) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux*, à volonté ; *contrôle de l'eau, création de nourriture et d'eau, détection de pensées* et *nappe de brouillard*, 3 fois/jour ; *contrôle du climat*, 1 fois/jour. Niveau 19 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 38 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 37), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 19.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/8/7/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, réparation, signature magique* ; 1er — *alarme, bouclier, faveur divine, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *grâce féline, localisation d'objet, nuée grouillante, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, lumière brûlante, rapidité, suggestion* ; 4e — *brouillard dense, charme-monstre, divination, invisibilité suprême* ; 5e — *colonne de feu, cône de froid, débilité, immobilisation de monstre* ; 6e — *brume acide, dissipation suprême, guérison suprême* ; 7e — *décret, épée de Mordenkainen, renvoi des sorts* ; 8e — *charme-monstre de groupe, flétrissure, esprit impénétrable* ; 9e — *nuée d'élémentaires, nuée de météores.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné), 24d6 électricité, jet de Réflexes (DD 37, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long (ligne de 36 m de long si façonné), *champ de force* (1d6+12 rounds), Volonté (DD 37, voire plus si intensifié), annule.

Transformation (Sur). Peut adopter une forme humanoïde de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 19, si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes. Il conserve sa forme humanoïde jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

EXEMPLES DE DRAGONS DE CUIVRE

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons de cuivre, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Pattes d'araignée (Ext). Tous les dragons de cuivre peuvent user de *pattes d'araignée* (comme le sort du même nom) quand ils évoluent sur des surfaces rocheuses.

Acydiphul
Dragonnet

Acydiphul a la passion des jeux de mots et résiste rarement à la tentation d'accabler ses interlocuteurs d'énigmes, de farces, de calembours et autres ambiguïtés. Quand il ne se livre pas à ses traits d'esprit, il parcourt ses rochers en quête d'araignées, de mille-pattes et autres scorpions dont il raffole. Il fourre son nez dans tous les coins et recoins.

Acydiphul. Dragon de cuivre, dragonnet (m) ; FP 3 ; dragon (terre) de taille TP ; DV 5d12+5 ; pv 37 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 16) ; BBA +5 ; Lutte –3 ; Att morsure (+7 corps à corps, 1d4) ; Out morsure (+7 corps à corps, 1d4) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d3) ; Esp/all 75 cm/0 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +5 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +7, Connaissances (géographie) +5, Détection +6, Diplomatie +9, Discrétion +8, Fouille +6, Intimidation +11,

Perception auditive +6, Psychologie +5, Saut +9 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Virage sur l'aile.

Souffle (Sur). Ligne de 9 m de long, 2d4 acide, jet de Réflexes (DD 13), 1/2 dégâts ; ou cône de 4,50 m de long, *lenteur* (1d6+1 rounds), Vigueur (DD 13), annule.

Rhindani
Très jeune dragon

Rhindani se prend pour une poétesse comique. Elle fredonne en permanence et chante bruyamment d'amusantes chansonnettes, du moins de son point de vue. Elle vit dans un petit ravin au fond duquel coule un ruisseau jaillissant de la colline, et babille dans l'eau. Un jeune dragon rouge du nom de Fylokkipyron vit un peu trop près à son goût et tous deux entretiennent des relations conflictuelles, qui se traduisent systématiquement par la fuite en ce qui concerne Rhindani. Toutefois, elle bat toujours en retraite en déclamant une chanson comique au sujet de la rencontre.

Rhindani. Dragon de cuivre, très jeune (f) ; FP 5 ; dragon (terre) de taille P ; DV 8d12+8 ; pv 60 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 18 (contact 11, pris au dépourvu 18) ; BBA +8 ; Lutte +5 ; Att morsure (+10 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+10 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +6, Vig +7, Vol +7 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +12, Connaissances (géographie) +9, Détection +9, Diplomatie +5, Discrétion +4, Fouille +9, Intimidation +7, Perception auditive +12, Psychologie +9, Représentation (chant) +5, Saut +16 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Virage sur l'aile.

Souffle (Sur). Ligne de 12 m de long, 4d4 acide, jet de Réflexes (DD 15), 1/2 dégâts ; ou cône de 6 m de long, *lenteur* (1d6+2 rounds), Vigueur (DD 15), annule.

Snydil
Jeune dragon

Snydil est fasciné par les objets magiques et préfère utiliser ceux qu'il trouve plutôt que de les ajouter à son trésor. D'ailleurs, il dépense souvent les pièces et les gemmes qu'il acquiert pour acheter des objets magiques dont il peut se servir, ne gardant ainsi que peu d'objets dans son antre. N'ayant pas véritablement de trésor à défendre, Snydil voyage beaucoup, quittant parfois son repaire pendant des semaines entières. C'est un farceur invétéré, qui achète de préférence des objets facilitant ses plaisanteries. Il songe à économiser pour s'offrir un *anneau d'invisibilité*.

Snydil. Dragon de cuivre, jeune (m) ; FP 7 ; dragon (terre) de taille M ; DV 11d12+22 ; pv 93 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) ; BBA +11 ; Lutte +13 ; Att morsure (+13 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+13 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+11 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +9 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +7, Bluff +10, Concentration +13, Connaissances (géographie) +10, Connaissances (nature) +9, Détection +13, Diplomatie +6, Fouille +13, Intimidation +4, Perception auditive +13, Psychologie +13, Représentation (farce) +9, Saut +17, Utilisation d'objets magiques +14 ; Attaque en vol, Attaques multiples, Expertise du combat, Virage sur l'aile.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, hébétement, lumières dansantes, son imaginaire* ; 1er — *graisse, injonction*.

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long, 6d4 acide, jet de Réflexes (DD 17), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, *lenteur* (1d6+3 rounds), Vigueur (DD 17), annule.

Possessions. *Potion de flou, potion de Charisme, potion d'invisibilité, sac à malice* (rouille).

Ladunappindon
Dragon adolescent

Une grande ville gnome nichée au fond d'une vallée rocailleuse dispose d'un gardien dont peu de communautés peuvent se vanter. Ladunappindon a constitué son antre dans une grande demeure taillée à flanc de falaise, au beau milieu de la ville. Ce n'est pas la meilleure des illusionistes, mais elle divertit grandement les jeunes gnomes grâce à ses représentations comiques créées via *image silencieuse* et narrées par le biais de *ventriloquie*. Ses modestes facultés magiques et ses talents de combattante contribuent à défendre la ville contre la tribu gobeline voisine qui ose parfois s'en prendre aux gnomes.

Ladunappindon. Dragon de cuivre, adolescent (f) ; FP 9 ; dragon (terre) de taille M ; DV 14d12+28 ; pv 119 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 23 (contact 10, pris au dépourvu 23) ; BBA +14 ; Lutte +17 ; Att morsure (+17 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+17 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+12 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +11, Vol +11 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +10, Bluff +16, Concentration +13, Connaissances (folklore local) +12, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (mystères) +7, Détection +16, Diplomatie +6, Fouille +16, Intimidation +4, Perception auditive +16, Psychologie +16, Représentation (farce) +10, Saut +21 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, École renforcée (Illusion), Science de la manœuvrabilité, Virage sur l'aile.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort, ou 14 + niveau du sort pour les illusions). 0 — *lecture de la magie, lumières dansantes, prestidigitation, rayon de givre, son imaginaire** ; 1er — *couleurs dansantes*, image silencieuse*, ventriloquie**.

* Illusion.

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long, 8d4 acide, jet de Réflexes (DD 19), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, *lenteur* (1d6+4 rounds), Vigueur (DD 19), annule.

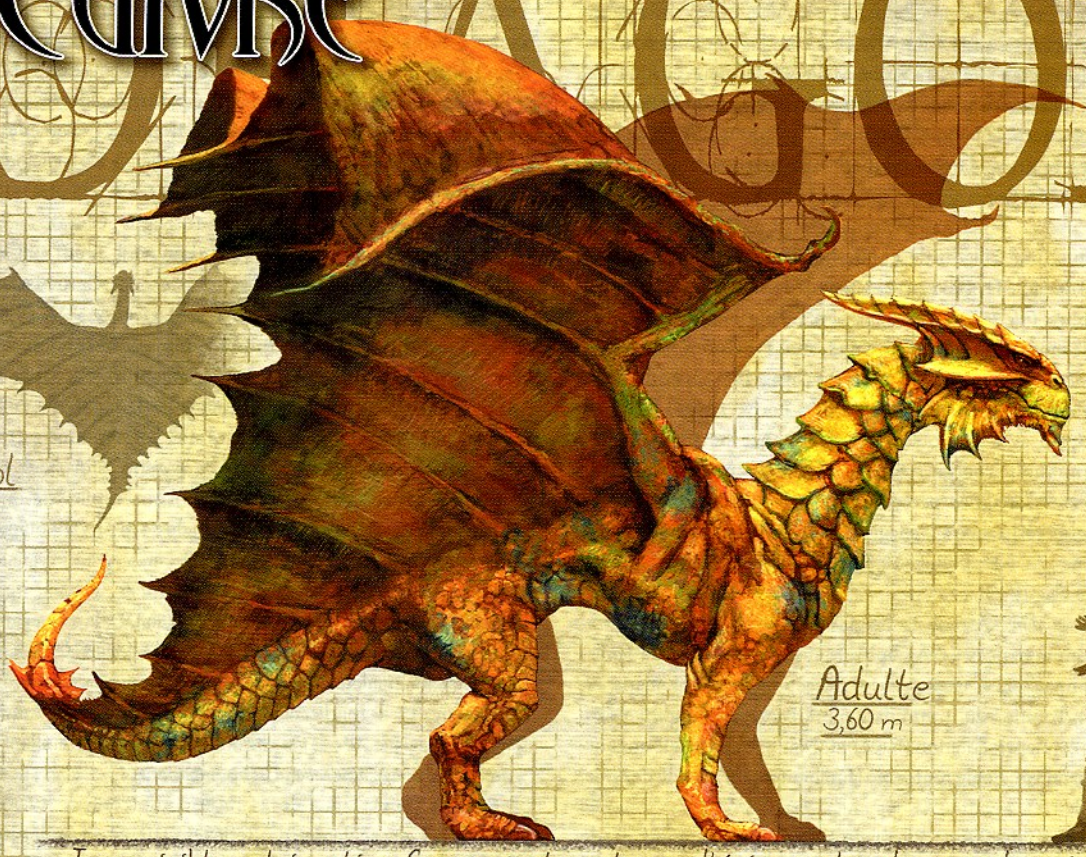
Vijaylommaxius
Jeune dragon adulte

Pas moins farceur que les autres dragons de cuivre, Vijaylommaxius a le mérite de mettre ses plaisanteries au service de grandes causes. Son repaire se trouve non loin des terres d'un tyran dont le peuple supporte de lourds impôts et une existence soumise à de nombreuses règles. Les

Dragon de cuivre

Chaotique bon
Sous-type terre
Montagnes arides
Souterrains

Vol



Adulte
3,60 m

Incorrigibles plaisantins, farceurs et conteurs d'énigmes, les dragons de cuivre sont d'un naturel accommodant mais généralement avares.

Transmutation de la pierre en boue
Façonnage de la pierre
Glissement de terrain
Pattes d'araignée
Mur de pierre

Gros plan sur un crâne présentant des excroissances osseuses et d'impressionnantes arcades zygomatiques.

Spécimen retrouvé dans l'antre abandonné d'un dragon rouge.

Adolescent
1,80 m

Très jeune
90 cm

Dragonnet
45 cm

SIXTONIA

farces du dragon visent habituellement les soldats et les collecteurs d'impôts du tyran. À ses yeux, toutes les occasions sont bonnes pour les humilier et faire échouer leurs missions. Malheureusement, chaque fois que les agents du roi sont gênés dans leurs devoirs, le monarque lance des représailles contre le peuple. Du coup, Vijaylommaxius est de plus en plus en colère et ses farces prennent une tournure un peu plus sérieuse, voire mortelle.

Vijaylommaxius. Dragon de cuivre, jeune adulte (m) ; FP 11 ; dragon (terre) de taille G ; DV 17d12+51 ; pv 161 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 25 (contact 9, pris au dépourvu 25) ; BBA +17 ; Lutte +25 ; Att morsure (+20 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+20 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+15 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+15 corps à corps, 1d6+2) et queue (+15 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (19), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +10, Vig +13, Vol +13 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +12, Bluff +20, Concentration +18, Connaissances (géographie) +15, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (nature) +15, Détection +20, Diplomatie +7, Discrétion –4, Fouille +20, Intimidation +5, Perception auditive +20, Psychologie +20, Représentation (farce) +13, Saut +20 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, École renforcée (Enchantement), Onde de choc, Virage sur l'aile.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 16 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, ou 15 + niveau du sort pour les enchantements). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er — *confusion mineure*, décharge électrique, graisse, rayon affaiblissant* ; 2e — *fou rire de Tasha*, image imparfaite.*

* Enchantement.

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long, 10d4 acide, jet de Réflexes (DD 21), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long, *lenteur* (1d6+5 rounds), Vigueur (DD 21), annule.

Kearidilonshar
Dragon adulte

Kearidilonshar est fascinée par les élémentaires, et plus particulièrement ceux de la Terre (mais également par les xorns et autres Extérieurs originaires du plan élémentaire de la Terre). Elle s'est installée dans une profonde caverne, près d'un portail permanent qui mène dans ce plan, et cherche par-dessus tout à dialoguer avec les créatures qui en sont originaires. Grâce aux bonnes relations qu'elle entretient avec de célèbres savants nains et gnomes des Profondeurs, sa connaissance des autres plans en général est assez vaste. Elle tente de reproduire les habitudes des créatures de la Terre, s'efforçant d'adopter une voix lente et basse, en quête des bons grondements, mais elle perd rapidement patience et recouvre alors sa voix aiguë habituelle.

Kearidilonshar. Dragon de cuivre, adulte (f) ; FP 14 ; dragon (terre) de taille G ; DV 20d12+80 ; pv 210 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 28 (contact 9, pris au dépourvu 28) ; BBA +20 ; Lutte +30 ; Att morsure (+25 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+25 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+20 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+20 corps à corps, 1d6+3) et queue (+20 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +12, Vig +16, Vol +15 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +14, Bluff +20, Concentration +21, Connaissances (géographie) +14, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (plans) +15, Détection +23, Diplomatie +7, Discrétion –4, Fouille +23, Intimidation +5, Perception auditive +23, Psychologie +23, Représentation (déclamation) +14, Saut +30 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Science de la manœuvrabilité, Souffle façonné, Souffle scindé, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre*, 2 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 19 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, confusion mineure, hypnose, projectile magique* ; 2e — *fou rire de Tasha, nappe de brouillard, toile d'araignée* ; 3e — *nuage nauséabond, soins importants.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long (cône de 12 m de long si façonné), 12d4 acide, jet de Réflexes (DD 24), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long (ligne de 24 m de long si façonné), *lenteur* (1d6+6 rounds), Vigueur (DD 24), annule.

Hypvaliidederix
Dragon d'âge mûr

Hypvaliidederix se trouve généralement en compagnie d'elfes des bois, son goût pour la musique et l'humour n'en n'étant que plus fort. Son sens de l'humour s'appuie essentiellement sur des jeux de mots complexes (généralement en elfe) et dépasse l'entendement de la plupart de ses interlocuteurs. Du reste, il ne s'intéresse pas à ce qu'il appelle les « farces de gnomes » de ses congénères. Il aime voler à sa vitesse maximum dans les bois clairsemés qui entourent son canyon natal, faisant ainsi la course avec les elfes au pied léger qui ont l'avantage de la manœuvrabilité. Mais plus encore, il aime leurs banquets, où ils partagent de fabuleux mets, de beaux chants et des danses somptueuses. À ses yeux, la vie de ces gens simples, la beauté de leurs mélodies populaires et leur amour de la vie sont les plus grandes qualités du monde.

Hypvaliidederix. Dragon de cuivre, âge mûr (m) ; FP 16 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 23d12+115 ; pv 264 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 30 (contact 8, pris au dépourvu 30) ; BBA +23 ; Lutte +39 ; Att morsure (+29 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+29 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+24 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+24 corps à corps, 1d8+4) et queue (+24 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (23), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +17 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +16, Bluff +30, Concentration +22, Connaissances (géographie) +19, Connaissances (mystères) +19, Connaissances (nature) +17, Détection +30, Diplomatie +19, Discrétion –8, Fouille +30, Intimidation +18, Perception auditive +30, Psychologie +30, Représentation (déclamation) +17, Saut +35 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Souffle intensifié, Souffle façonné, Talent (Représentation [déclamation]), Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre*, 2 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 22 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 25), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, confusion mineure, injonction, projectile magique* ; 2e — *fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, toile d'araignée* ; 3e — *malédiction, nuage nauséabond, soins importants* ; 4e — *convocation de monstres IV, invisibilité suprême.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné), 14d4 acide, jet de Réflexes (DD 27, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m de long si façonné), *lenteur* (1d6+7 rounds), Vigueur (DD 27, voire plus si intensifié), annule.

Turuntmenkajanki
Vieux dragon

Ayant fait le serment de traquer les diables jusqu'à la fin de ses jours, Turuntmenkajanki se prend bien plus au sérieux que la plupart de ses congénères. Bien qu'elle regrette aujourd'hui ce qu'elle considère comme une promesse faite à la hâte sans avoir songé aux répercussions qu'elle pouvait avoir, son sens de l'honneur l'oblige à s'y plier, ce qui explique qu'elle n'ait aujourd'hui ni foyer, ni trésor, ni enfants, et que son âme soit hantée par la souillure du Mal. Alors qu'elle n'était qu'adolescente, ses parents et l'une de leurs amis, une barde humaine, furent tués par un trio de diantrefosses. Lorsqu'elle retrouva les corps, elle dut annoncer à l'époux de la barde ce qui était arrivé. Son chagrin l'émut tellement qu'elle lui jura alors de venger leur mort, mais également de livrer une guerre sans fin aux diables. Il est indéniable que si cette promesse inconsidérée lui a coûté énormément, elle a également débarrassé le monde de grands maux et aidé de nombreux nécessiteux.

Turuntmenkajanki. Dragon de cuivre, vieux (f) ; FP 19 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 26d12+130 ; pv 299 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 33 (contact 8, pris au dépourvu 33) ; BBA +26 ; Lutte +43 ; Att morsure (+33 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+33 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+28 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+28 corps à corps, 1d8+4) et queue (+28 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (25), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +15, Vig +20, Vol +21 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Bluff +33, Concentration +15, Connaissances (géographie) +15, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (nature) +15, Connaissances (plans) +15, Détection +30, Diplomatie +18, Discrétion –8, Fouille +30, Intimidation +22, Perception auditive +30, Psychologie +33, Représentation (scène) +18, Saut +39 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Souffle agrandi, Souffle intensifié, Souffle façonné, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 28) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre*, 2 fois/jour ; *transmutation de la pierre en boue/boue en pierre*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 25 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, confusion mineure, corde animée, projectile magique* ; 2e — *fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, nuée grouillante, toile d'araignée* ; 3e — *dissipation de la magie, nuage nauséabond, soins importants, suggestion* ; 4e — *brouillard dense, tempête de grêle, vermine géante* ; 5e — *mirage, mur de force.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (ligne de 45 m de long si agrandi, cône de 15 m de long si façonné, cône de 22,50 m de long si agrandi et façonné), 16d4 acide, jet de Réflexes (DD 28, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (cône de 22,50 m si agrandi, ligne de 30 m de long si façonné, ligne de 45 m de long si agrandi et façonné), *lenteur* (1d6+8 rounds), Vigueur (DD 28, voire plus si intensifié), annule.

Drumduruhullwix
Très vieux dragon

« Incorrigible » est sans doute le meilleur mot définissant Drumduruhullwix, aussi ajouterait-il certainement : « Alors ne m'encouragez pas ! ». Les calembours sont assurément son plus grand plaisir et il n'a pas donné de réponse franche à la moindre question depuis plus de trois cents ans. Engager la conversation avec lui revient à tenter une passe d'armes contre un adversaire bien supérieur. Les mots et les phrases qui sortent de sa bouche ont le sens qu'il veut bien leur donner, quels que soient les desseins de son interlocuteur, sachant qu'il cherche habituellement à embarrasser ou à abaisser ses protagonistes. La plupart des créatures renoncent donc à discuter avec lui au bout de quelques minutes, ce qui constitue à ses yeux une victoire et lui inspire de grands éclats de rire.

Drumduruhullwix. Dragon de cuivre, très vieux (m) ; FP 20 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 29d12+174 ; pv 362 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 36 (contact 8, pris au dépourvu 36) ; BBA +29 ; Lutte +47 ; Att morsure (+37 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+37 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+35 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+35 corps à corps, 1d8+5) et queue (+35 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (26), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +16, Vig +22, Vol +21 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Dragon de cuivre

Antre classique de dragon de cuivre
[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]

Vue oblique

antres généralement bâtis sur les plateaux
et monts à la fois secs et rocailleux

Plan

Compétences et dons. Art de la magie +20, Bluff +34, Concentration +23, Connaissances (folklore local) +24, Connaissances (géographie) +24, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (nature) +24, Connaissances (religion) +24, Détection +34, Diplomatie +34, Discrétion –8, Fouille +34, Intimidation +29, Perception auditive +34, Psychologie +34, Représentation (déclamation) +21, Saut +24 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Souffle façonné, Souffle intensifié, Souffle persistant, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 30) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre*, 2 fois/jour ; *transmutation de la pierre en boue/boue en pierre*, 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 28 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, confusion mineure, injonction, projectile magique* ; 2e — *fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, nuée grouillante, toile d'araignée* ; 3e — *malédiction, nuage nauséabond, soins importants, suggestion* ; 4e — *désespoir foudroyant, énergie négative, marteau du Chaos, mission* ; 5e — *brume mortelle, mirage, télékinésie* ; 6e — *guérison suprême, main impérieuse de Bigby.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné), 18d4 acide, jet de Réflexes (DD 30, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m de long si façonné), *lenteur* (1d6+9 rounds), Vigueur (DD 30, voire plus si intensifié), annule.

Keicjannicarayas
Dragon vénérable

Keicjannicarayas a établi son repaire au fond d'un gouffre béant situé au beau milieu d'une chaîne de montagnes inexplorée. Là, où le ciel bleu n'est qu'un ruban étincelant coincé entre les parois rocheuses, elle se perd en conversations avec son compagnon, un titan du nom de Parakouros, emprisonné depuis des siècles pour un crime commis contre les dieux dont il ne souhaite rien révéler. Les connaissances et la sagesse du titan impressionnent le dragon, si bien que tous deux ne se lassent pas de converser au sujet de l'univers et d'eux-mêmes. Keicjannicarayas apporte au titan nourriture et eau, lui fait part de ce qu'elle voit dans le monde d'au-dessus et s'occupe de lui tendrement. De son côté, Parakouros ferait n'importe quoi pour elle, mais son emprisonnement limite son champ d'action. Depuis quelques années, Keicjannicarayas pense cependant que son compagnon détient des informations vitales pour la survie du cosmos, sujet qu'il n'aborde pas même avec elle mais qui est lié à son incarcération. Cette suspicion commence à déteindre sur leurs conversations et il leur arrive de rester assis en silence, parfois pendant des jours.

Keicjannicarayas. Dragon de cuivre, vénérable (f) ; FP 22 ; dragon (terre) de taille TG ; DV 32d12+192 ; pv 400 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 39 (contact 8, pris au dépourvu 39) ; BBA +32 ; Lutte +51 ; Att morsure (+41 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+41 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+36 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+36 corps à corps, 1d8+5) et queue (+36 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (28), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +18, Vig +24, Vol +23 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Bluff +37, Concentration +23, Connaissances (folklore local) +25, Connaissances (géographie) +25, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (nature) +25, Connaissances (religion) +25, Détection +34, Diplomatie +38, Discrétion –8, Fouille +37, Intimidation +34, Perception auditive +37, Psychologie +37, Renseignements +39, Représentation (chant) +15, Saut +28 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Contre-assaut, Enchaînement, Souffle façonné, Souffle intensifié, Souffle persistant, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 32) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre*, 2 fois/jour ; *mur de pierre* et *transmutation de la pierre en boue/boue en pierre*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 31 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, confusion mineure, injonction, projectile magique* ; 2e — *fou rire de Tasha, grâce féline, nappe de brouillard, nuée grouillante, toile d'araignée* ; 3e — *malédiction, nuage nauséabond, soins importants, suggestion* ; 4e — *désespoir foudroyant, énergie négative, marteau du Chaos, mission* ; 5e — *brume mortelle, débilité, mirage, télékinésie* ; 6e — *double illusoire, guérison suprême, main impérieuse de Bigby* ; 7e — *cage de force, tremblement de terre.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné), 20d4 acide, jet de Réflexes (DD 32, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long (ligne de 30 m de long si façonné), *lenteur* (1d6+10 rounds), Vigueur (DD 32, voire plus si intensifié), annule.

Bruntutalephion
Dracosire

Tels des nuages de vermine, de jeunes dragons rouges ont fait leur apparition sur le territoire de Bruntutalephion. Selon lui, une femelle extrêmement féconde aurait dissimulé ses œufs dans une région volcanique pendant des décennies, et ses rejetons seraient aujourd'hui de jeunes adultes sortant de leurs nids souterrains pour semer chaos et destruction à la surface. L'extermination d'un seul de ces monstres pourrait lui prendre jusqu'à une année entière et il est de plus en plus souvent confronté à de véritables meutes d'adolescents et de jeunes adultes, tous plus rusés les uns que les autres. Trois ou quatre spécimens de ces jeunes suffisent à donner pas mal de fil à retordre à un puissant dragon de cuivre tel que lui, et il en a plus qu'assez de cette guerre sans fin.

Bruntutalephion. Dragon de cuivre, dracosire (m) ; FP 23 ; dragon (terre) de taille Gig ; DV 35d12+245 ; pv 472 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 40 (contact 6, pris au dépourvu 40) ; BBA +35 ; Lutte +59 ; Att morsure (+44 corps à corps, 4d6+12/19–20) ; Out morsure (+44 corps à corps, 4d6+12/19–20), 2 griffes (+41 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+41 corps à corps, 2d6+6) et queue (+41 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (29), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +19, Vig +26, Vol +25 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +24, Bluff +37, Concentration +29, Connaissances (folklore local) +32, Connaissances (géographie) +32, Connaissances (mystères) +32, Connaissances (nature) +32, Connaissances (religion) +32, Détection +41, Diplomatie +48, Discrétion –12, Fouille +41, Intimidation +46, Perception auditive +41, Psychologie +41, Représentation (scène) +18, Saut +28 ; Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de la destruction, Science du critique (morsure), Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre*, 2 fois/jour ; *mur de pierre* et *transmutation de la pierre en boue/boue en pierre*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 34 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 33), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier de la foi, fatigue, graisse, projectile magique* ; 2e — *flou, fracassement, grâce féline, nuée grouillante, toile d'araignée* ; 3e — *dissipation de la magie, malédiction, nuage nauséabond, soins importants* ; 4e — *désespoir foudroyant, marteau du Chaos, porte dimensionnelle, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid, débilité, métamorphose funeste, télékinésie* ; 6e — *éclair multiple, globe d'invulnérabilité renforcée, guérison suprême* ; 7e — *cage de force, forme éthérée, tremblement de terre* ; 8e — *flétrissure, mot de pouvoir étourdissant.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long, 22d4 acide, jet de Réflexes (DD 34), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long, *lenteur* (1d6+11 rounds), Vigueur (DD 34), annule.

Ugilanistorda
Grand dracosire

Ugilanistorda est la joyeuse souveraine d'un paisible domaine sylvestre peuplé de toutes sortes de fées. Telle une reine, elle préside à d'incessants banquets dans une clairière calme, entourée d'esprits follets et de satyres, de nymphes et de driades, de centaures et de licornes, d'elfes sauvages et de quelques sylvaniens. Elle est tellement vieille qu'elle semble faire partie intégrante du sol sur lequel elle s'élève. En effet, pierres et mottes de terre sont incrustés entre ses écailles, herbe et feuilles jaillissent de ses épaules et de sa queue. Son assemblée et elle supportent mal les intrusions. Ainsi, les créatures qui pénètrent dans son domaine sont généralement prises au piège par les elfes sauvages et amenées devant Ugilanistorda, les yeux bandés. Elle abat celles qui sont maléfiques aux dires des pixies, et se contente habituellement de congédier les créatures bonnes ou neutres, à moins qu'elles ne l'impressionnent ou ne la divertissent.

Ugilanistorda. Dragon de cuivre, grand dracosire (f) ; FP 25 ; dragon (terre) de taille Gig ; DV 38d12+304 ; pv 551 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 43 (contact 6, pris au dépourvu 43) ; BBA +38 ; Lutte +63 ; Att morsure (+47 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+47 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+42 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+42 corps à corps, 2d6+6) et queue (+42 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, pattes d'araignée, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (31), vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +21, Vig +29, Vol +27 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +28, Bluff +40, Concentration +30, Connaissances (folklore local) +34, Connaissances (géographie) +34, Connaissances (mystères) +36, Connaissances (nature) +34, Connaissances (religion) +34, Détection +47, Diplomatie +51, Discrétion –12, Fouille +44, Intimidation +45, Perception auditive +47, Psychologie +47, Représentation (chant) +26, Saut +55 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Onde de choc, Science de l'initiative, Souffle façonné, Souffle intensifié, Souffle persistant, Souffle rétabli, Souffle tenace, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 37) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre*, 2 fois/jour ; *glissement de terrain, mur de pierre* et *transmutation de la pierre en boue/boue en pierre*, 1 fois/jour. Niveau 19 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 37 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 37), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 19.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/7/6/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 —*assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, signature magique, soins superficiels, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, injonction, projectile magique, ventriloquie* ; 2e — *détection de pensées, fou rire de Tasha, grâce féline, image miroir, nappe de brouillard* ; 3e — *cercle magique contre le Mal, clignotement, image accomplie, suggestion* ; 4e — *énergie négative, mission, soins intensifs, tentacules noirs d'Evard* ; 5e — *brume mortelle, immobilisation de monstre, mirage, transmutation de la pierre en boue* ; 6e — *dissipation suprême, double illusoire, image permanente* ; 7e — *convocation de monstres VII, poigne de Bigby, soins intensifs de groupe* ; 8e — *danse irrésistible d'Otto, métamorphose universelle, sphère téléguidée d'Otiluke* ; 9e — *domination universelle, nuée d'élémentaires.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné), 24d4 acide, jet de Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long (ligne de 36 m de long si façonné), *lenteur* (1d6+12 rounds), Vigueur (DD 37), annule.

EXEMPLES DE DRAGONS NOIRS

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons noirs, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Respiration aquatique (Ext). Le dragon noir peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et autres pouvoirs en restant totalement immergé.

Compétences. Le dragon noir se déplace dans l'eau à sa vitesse de nage sans effectuer de test de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Rouille
Dragonnet

Ladre comme pas deux, veillant jalousement sur son territoire, orgueilleuse et continuellement affamée, Rouille crache généralement son acide avant de réfléchir aux conséquences de ses actes. Bien entendu, elle se considère comme la créature la plus dangereuse de son bout de marécage. De fait, elle est la reine des environs. Cependant, elle reste un très jeune dragon et les environs sont limités en ce qui la concerne. La simple vue d'une créature plus séduisante qu'elle (ce qui inclut à peu près tout ce dont elle croise le regard) l'emplit de colère. Elle aime détruire tout ce qui est beau, plus particulièrement les oiseaux et les petits animaux. De même, elle défigure plantes, arbres et rochers par simple plaisir.

Rouille. Dragon noir, dragonnet (f) ; FP 3 ; dragon (eau) de taille TP ; DV 4d12+4 ; pv 30 ; Init +4 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 15 (contact 12, pris au dépourvu 15) ; BBA +6 ; Lutte –4 ; Att morsure (+6 corps à corps, 1d4) ; Out morsure (+6 corps à corps, 1d4) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3) ; Esp/all 75 cm/0 m (1,50 m avec la morsure) ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +4 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +2, Natation +14, Perception auditive +6, Psychologie +2 ; Science de l'initiative, Vigilance.

Souffle (Sur). Ligne de 9 m de long ; 2d4 acide ; jet de Réflexes (DD 13), 1/2 dégâts.

Kurnoc
Très jeune dragon

Kurnoc aime rôder au sein de son marais. Il est persuadé d'être le plus sournois, le plus coriace et le plus grand des dragons. Il aime tout particulièrement voler les proies des autres prédateurs, ce genre de victoire relevant davantage de la conquête pure et simple que d'un réel désir de se nourrir.

Il aime également s'annoncer avant de passer à l'attaque et prend habituellement la peine de défier son adversaire. Son sujet de conversation préféré reste l'inévitable défaite de ses ennemis, dont il lacère et déchire les chairs. Quand des créatures décident de battre en retraite face à ses fanfaronnades, le dragon hésite rarement à les attaquer dès qu'elles ont le dos tourné.

Face à un seul adversaire, Kurnoc prend généralement la peine de charger, de gronder et de cracher tel un félin en colère. Cela suffit généralement à mettre son ennemi en fuite, ce qui lui permet alors d'engager joyeusement la poursuite. Confronté à un groupe d'adversaires intelligents, Kurnoc use de sarcasmes et de menaces, puis vise autant d'ennemis que possible à l'aide de son souffle avant de charger.

Kurnoc. Dragon noir, très jeune (m) ; FP 4 ; dragon (eau) de taille P ; DV 7d12+7 ; pv 52 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 17) ; BBA +9 ; Lutte +4 ; Att morsure (+9 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+9 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +5 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +6, Détection +8, Discrétion +8, Fouille +5, Intimidation +7, Natation +15, Perception auditive +6, Psychologie +6 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Souffle agrandi.

Souffle (Sur). Ligne de 12 m de long (ligne de 18 m de long si étendu) ; 4d4 acide ; jet de Réflexes (DD 14), 1/2 dégâts.

Jurlfalud
Jeune dragon

Jurlfalud aime l'obscurité, la solitude et les tas de pièces qui lui consitutent un nid si douillet. Elle passe la majeure partie de ses journées tapie en silence dans son antre. La tribu de kobolds dont elle a tué le chef il y a quelques années lui rend hommage. Parfois, elle est prise du besoin de leur rappeler la peur qu'elle leur inspire ou du besoin de jeter un œil aux environs de son repaire. Elle prend soin de ne pas se faire remarquer lors de ses allées et venues.

Jurlfalud préfère entamer tout combat au corps à corps. Elle reste cachée et frappe en premier un adversaire pourvu d'une armure légère.

Jurlfalud. Dragon noir, jeune (f) ; FP 5 ; dragon (eau) de taille M ; DV 10d12+20 ; pv 85 ; Init +4 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 19 (contact 10, pris au dépourvu 19) ; BBA +12 ; Lutte +12 ; Att morsure (+12 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+12 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+7 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +7 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +3, Connaissances (mystères) +3, Détection +15, Diplomatie +3, Discrétion +10, Fouille +10, Intimidation +13, Natation +23, Perception auditive +12 ; Attaque en puissance, Science de l'initiative, Souffle façonné, Vigilance.

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long (cône de 9 m de long si façonné) ; 6d4 acide ; jet de Réflexes (DD 17), 1/2 dégâts.

Myastanaklon
Dragon adolescent

Vivant au fond d'un lac fétide, Myastanaklon ne monte que rarement à la surface et ne voit quasiment jamais le soleil. Du reste, quand ce dernier

DRAGON NOIR

Un nid à découvert n'est pas toujours sans défense

Vue ventrale (notez les cornes distinctives)

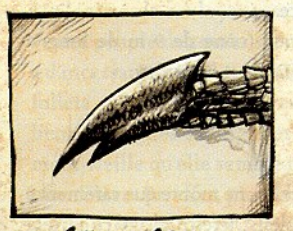
Œuf

Bébé

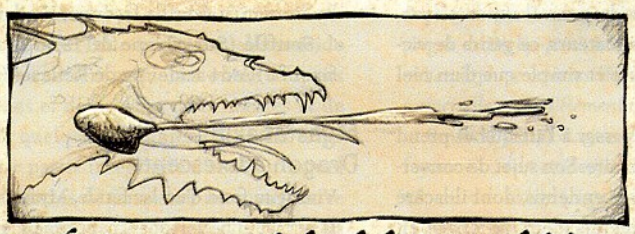
Petit

Adolescent

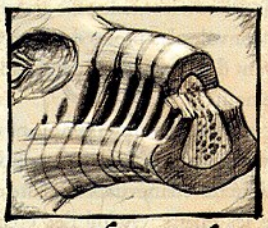
Adulte



Barbillon caudal



La bouche renferme une glande acide de chaque côté de la langue



Ne vous donnez pas la peine de lui couper les cornes...

Illus. de L. Grant-West

brille trop intensément à la surface du lac et que l'eau est curieusement claire, il s'entoure de *ténèbres* magiques pour ne pas perdre une miette de sa pénombre aquatique. Il ne parle jamais et combat rarement, préférant flotter lentement entre deux eaux, ruminant jusqu'à croiser la course d'un poisson, d'un crocodile ou d'un homme-lézard qu'il dévore aussitôt.

Mystanaklon. Dragon noir, adolescent (m) ; FP 7 ; dragon (eau) de taille M ; DV 13d12+26 ; pv 110 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 22 (contact 10, pris au dépourvu 22) ; BBA +16 ; Lutte +16 ; Att morsure (+16 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+16 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+14 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+14 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +8 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +4, Concentration +18, Connaissances (mystères) +4, Connaissances (nature) +4, Détection +12, Diplomatie +4, Fouille +12, Intimidation +16, Natation +23, Perception auditive +12 ; Attaque en vol, Attaques multiples, Souffle agrandi, Souffle tenace, Virage sur l'aile.

Souffle (Sur). Ligne de 18 m de long (ligne de 27 m de long si étendu) ; 8d4 acide ; jet de Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts.

***Ténèbres* (Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 12 mètres. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Munwithurix
Jeune dragon adulte

Assoiffée de sang, de méchante humeur et vorace, Munwithurix est aussi perfide et impitoyable que les marais au sein desquels elle a élu domicile. Elle a soumis plusieurs groupes de scrags qui vivent désormais dans la terreur la plus totale. Munwithurix se contente de moins en moins de la place qu'elle occupe au sommet de l'ordre social local et se réjouit devant la moindre étincelle d'or, qui ne perd aucunement de sa superbe dans les eaux grises de son marais. Elle songe également à se trouver un compagnon.

Munwithurix aime le combat rapproché, mais elle n'est pas stupide. Qu'elle reste cachée et les regarde s'approcher ou qu'elle les suive, elle prend généralement le temps d'observer ses adversaires pendant quelques minutes avant de déclencher les hostilités.

Munwithurix. Dragon noir, jeune adulte (f) ; FP 9 ; dragon (eau) de taille G ; DV 16d12+48 ; pv 152 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 24 (contact 9, pris au dépourvu 24) ; BBA +19 ; Lutte +24 ; Att morsure (+19 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+19 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+17 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+17 corps à corps, 1d6+2) et queue (+17 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS présence terrifiante, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (17), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +13, Vol +11 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +9, Déplacement silencieux +16, Détection +17, Diplomatie +10, Discrétion +4, Escalade +12, Fouille +17, Intimidation +19, Langue 3, Natation +20, Perception auditive +17 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Enchaînement, Souffle tenace, Virage sur l'aile.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 15 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 19), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, hébétement, rayon de givre, résistance* ; 1er — *graisse, protection contre le Bien.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long ; 10d4 acide ; jet de Réflexes (DD 21), 1/2 dégâts.

***Ténèbres* (Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 15 mètres. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Haldulfvinemmonis
Dragon adulte

Haldulfvinemmonis est une brute. Il aime la force physique dont la nature l'a doté, mais il apprécie encore plus ce qu'il peut en faire. Il voit le monde comme un vaste buffet et les autres créatures comme des sujets de divertissement ou d'ennui. Dans cette dernière catégorie figure sa mère, Bluutsvilvarrt, qui le tourmentait impitoyablement quand il était plus jeune et qui domine aujourd'hui toute la haine qu'il a accumulée. Il vit pour le jour où il pourra enfin se venger.

Haldulfvinemmonis. Dragon noir, adulte (m) ; FP 11 ; dragon (eau) de taille G ; DV 19d12+76 ; pv 199 ; Init +4 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 27 (contact 9, pris au dépourvu 24) ; BBA +24 ; Lutte +29 ; Att morsure (+24 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+24 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+19 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+19 corps à corps, 1d6+3) et queue (+19 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS *corruption de l'eau*, présence terrifiante, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (18), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +12 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Bluff +9, Connaissances (mystères) +9, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux +20, Détection +21, Diplomatie +9, Discrétion +2, Fouille +21, Intimidation +20, Natation +20, Perception auditive +18 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Souffle façonné, Souffle rétabli, Virage sur l'aile.

***Corruption de l'eau* (Mag).** Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 54 m ; jet de Volonté (DD 20), annule.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 18 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 20), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, hébétement, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, protection contre le Bien.*

Souffle (Sur). Ligne de 24 m de long (cône de 12 m de long si façonné) ; 12d4 acide ; jet de Réflexes (DD 23), 1/2 dégâts.

***Ténèbres* (Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 18 mètres. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Eliinwyluwyther
Dragon d'âge mûr

Eliinwyluwyther est une leader, une diplomate et une souveraine tyrannique. Elle règne sur un petit empire constitué de plusieurs

tribus d'hommes-lézards, d'un clan d'elfes sauvages asservis et de plusieurs cthuuls. Elle a établi son repaire dans de vieilles ruines, situées au cœur d'un vaste marais et bâties par une race oubliée en l'honneur de dieux singuliers et étrangers. Au sein de son sanctuaire, ces dieux lui parlent dans son sommeil, semant en elle les graines de la folie. Son comportement est aujourd'hui imprévisible. En un clin d'œil, elle peut passer du rôle de la diplomate avisée à celle d'une bête assoiffée de sang, ce qui explique que ses sujets aient appris à craindre ses convocations.

Eliinwyluwyther. Dragon noir, âge mûr (f) ; FP 14 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 22d12+110 ; pv 253 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 29 (contact 8, pris au dépourvu 29) ; BBA +28 ; Lutte +38 ; Att morsure (+28 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+28 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+23 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+23 corps à corps, 1d8+4) et queue (+23 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *corruption de l'eau*, écrasement, présence terrifiante, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (23), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +15 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Bluff +9, Concentration +27, Connaissances (folklore local) +7, Déplacement silencieux +22, Détection +24, Diplomatie +26, Discrétion –1, Fouille +24, Intimidation +26, Natation +21, Perception auditive +24 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Résistance à la magie éveillée, Souffle façonné, Souffle rapide, Souffle scindé, Souffle tenace, Virage sur l'aile.

***Corruption de l'eau* (Mag).** Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 63 m ; jet de Volonté (DD 23), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 26) sous peine d'être immobilisés.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 21 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 23), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lumières dansantes, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, projectile magique, rayon affaiblissant* ; 2e — *nappe de brouillard, toile d'araignée.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné) ; 14d4 acide ; jet de Réflexes (DD 26), 1/2 dégâts.

***Ténèbres* (Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 21 mètres. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Twohvritturnuroth
Vieux dragon

Twohvritturnuroth aime les serpents. Il siffle quand il parle et hume l'air à l'aide de la langue bien plus souvent que nécessaire. Même son orgueil démesuré ne l'empêche pas de ramper sur le ventre quand l'envie le prend. Dans la jungle dense qui entoure son antre, là où les arbres dégoulinent littéralement de serpents, il s'agit même de la forme de déplacement la plus efficace. Twohvritturnuroth n'exerce pas d'influence magique sur les serpents, mais un certain nombre de yuan-tis le servent (il préfère les abominations). Il se voit comme un être sournois, un tantinet séduisant, mais il se montre surtout efficace quand il cède à ses crises de sauvagerie.

Twohvritturnuroth. Dragon noir, vieux (m) ; FP 16 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 25d12+125 ; pv 287 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 32 (contact 8, pris au dépourvu 32) ; BBA +32 ; Lutte +42 ; Att morsure (+32 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+32 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+4) et queue (+27 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *corruption de l'eau*, écrasement, science de la capture, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (22), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +14, Vig +19, Vol +16 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +16, Bluff +10, Concentration +13, Connaissances (folklore local) +10, Déplacement silencieux +28, Détection +30, Diplomatie +12, Discrétion +0, Escalade +13, Fouille +30, Intimidation +32, Natation +25, Perception auditive +30 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Constriction caudale, Science de la capture, Souffle façonné, Souffle rapide, Virage sur l'aile.

***Corruption de l'eau* (Mag).** Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 72 m ; jet de Volonté (DD 24), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 2d8+9 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, contact glacial, coup au but, décharge électrique, projectile magique* ; 2e — *lueurs hypnotiques, nappe de brouillard, ténèbres* ; 3e — *nuage nauséabond, suggestion.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long (cône de 15 m de long si façonné) ; 16d4 acide ; jet de Réflexes (DD 27), 1/2 dégâts.

***Ténèbres* (Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 24 mètres. Niveau 8 de lanceur de sorts.

Iyriddelmirev
Très vieux dragon

À la lisière d'un vaste marécage s'élève une petite ville d'humains et autres humanoïdes, un port fluvial d'où les plantes et le bois du marais partent à destination d'un port maritime proche, puis vers d'autres pays. Les eaux saumâtres de la rivière traversent les égouts de la ville, là où Iyriddelmirev a établi son antre. Cependant, elle évolue plus souvent au sein même de la cité, sous la forme d'une humaine à la peau noire.

Elle est à la tête d'une organisation de voleurs, presque tous humains, qui ne se doutent pas de sa véritable identité pour la plupart. Ce gang jouit bien évidemment de la connaissance des égouts de son chef, ce qui explique que ses membres prennent parfois la fuite par des passages inondés que les autorités locales croient impraticables.

Iyriddelmirev. Dragon noir, très vieux (f) ; FP 18 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 28d12+168 ; pv 350 ; Init +4 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 35 (contact 8, pris au dépourvu 35) ; BBA +36 ; Lutte +46 ; Att morsure (+36 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+36 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+34 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+34 corps à corps, 1d8+5) et queue (+34 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *corruption de l'eau*, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (23), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +16, Vig +22, Vol +19 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +20, Bluff +13, Concentration +16, Connaissances (folklore local) +13, Connaissances (géographie) +13, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (nature) +13, Déplacement silencieux +31, Détection +36, Diplomatie +15, Discrétion +2, Fouille +34, Intimidation +36, Natation +28, Perception auditive +36 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Attaques réflexes, Charge sanguinaire, Incantation menacée, Science de l'initiative, Souffle rapide, Vigilance, Virage sur l'aile.

***Corruption de l'eau* (Mag).** Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 81 m ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 30) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 27 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, nappe de brouillard, nuée grouillante, simulacre de vie* ; 3e — *antidétection, dissipation de la magie, lenteur* ; 4e — *métamorphose, tentacules noirs d'Evard.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long ; 18d4 acide ; jet de Réflexes (DD 30), 1/2 dégâts.

***Ténèbres* (Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 27 mètres. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Keygrodekkerrhylon
Dragon vénérable

Keygrodekkerrhylon s'est quelque peu adouci avec l'âge. Durant sa jeunesse, il était colérique et très violent. Il affronta des dragons plus vieux et plus puissants que lui, sa ténacité lui permettant de remporter la victoire quand il ne lui fallait pas prendre la fuite. Ayant fêté son huicentième anniversaire, il a calmé le jeu et n'est plus en quête de conflit. Cela ne veut néanmoins pas dire qu'il fuit les affrontements, et nombre de jeunes dragons interprétant sa retraite pour un signe de faiblesse l'ont appris à leurs dépens.

Keygrodekkerrhylon souhaite qu'on le laisse en paix, mais sa réputation de sauvage attire à lui de véritables cortèges de créatures en quête de gloire et de richesse. Récemment, il a abandonné l'antre qu'il détenait depuis près de cinq siècles et cherche la solitude dans un nouveau souterrain, au fin fond d'un vaste donjon.

Keygrodekkerrhylon. Dragon noir, vénérable (m) ; FP 19 ; dragon (eau) de taille TG ; DV 31d12+186 ; pv 387 ; Init +4 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 38 (contact 8, pris au dépourvu 38) ; BBA +40 ; Lutte +50 ; Att morsure (+40 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+40 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+36 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+36 corps à corps, 1d8+5) et queue (+36 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS *corruption de l'eau*, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (25), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +17, Vig +23, Vol +20 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Bluff +14, Concentration +19, Connaissances (folklore local) +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (nature) +16, Déplacement silencieux +34, Détection +37, Diplomatie +18, Discrétion +5, Fouille +37, Intimidation +39, Natation +32, Perception auditive +37 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Capture et engloutissement, Éventration, Science de l'initiative, Science de la capture, Souffle tenace, Virage sur l'aile.

***Corruption de l'eau* (Mag).** Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 90 m ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d6+16 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Fléau d'insectes*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 30 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 4d6+14 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, nappe de brouillard, nuée grouillante, ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, bourrasque, dissipation de la magie* ; 4e — *métamorphose, tentacules noirs d'Evard* ; 5e — *brume mortelle, immobilisation de monstre.*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long ; 20d4 acide ; jet de Réflexes (DD 31), 1/2 dégâts.

Ténèbres **(Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 30 mètres. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Bluutsvilvarrt
Dracosire

Bluutsvilvarrt est une sadique dont le plus grand plaisir consiste à faire souffrir autant que possible les créatures qui osent entrer dans son champ de vision. Son mépris le plus grand va aux jeunes dragons noirs, parmi lesquels ses rejetons. Du reste, plusieurs de ses enfants, dont Haldulfvinemmonis (cf. page 249), lui vouent une haine séculaire.

Bluutsvilvarrt aime à inspirer la terreur, traquant tous les intrus qui entrent en son domaine marécageux, leur permettant d'entrevoir ses ailes, sa queue ou ses yeux avant de disparaître. Une fois ceux-ci terrorisés, elle les sépare les uns des autres et joue avec chacun avant de porter le coup de grâce. Si sa vie est menacée, elle change de tactique et passe en mode offensif ou prend la fuite en usant d'invisibilité.

Bluutsvilvarrt. Dragon noir, dracosire (f) ; FP 20 ; dragon (eau) de taille Gig ; DV 34d12+238 ; pv 459 ; Init +4 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 39 (contact 6, pris au dépourvu 39) ; BBA +42 ; Lutte +58 ; Att morsure (+42 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+42 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+40 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+40 corps à corps, 2d6+6) et queue (+40 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, *corruption de l'eau*, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (26), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +19, Vig +26, Vol +27 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +24, Bluff +24, Concentration +27, Connaissances (géographie) +21, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (nature) +21, Déplacement silencieux +37, Détection +41, Diplomatie +23, Discrétion +8, Fouille +41, Intimidation +43, Natation +37, Perception auditive +41 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Charge sanguinaire, Combat en aveugle, Guérison accélérée, Quintessence des souffles, Science de l'initiative, Souffle façonné, Virage sur l'aile, Volonté épique.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 34), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Corruption de l'eau **(Mag).** Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 99 m ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Fléau d'insectes*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 33 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *fracassement, grâce féline, image imparfaite, nappe de brouillard, ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, dissipation de la magie, nuage nauséabond, rapidité* ; 4e — *assassin imaginaire énergie négative, invisibilité suprême, malédiction* ; 5e — *brume mortelle, débilité, immobilisation de monstre* ; 6e — *contrôle de l'eau, dissipation suprême.*

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné) ; 22d4 acide ; jet de Réflexes (DD 34), 1/2 dégâts.

Ténèbres **(Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 33 mètres. Niveau 13 de lanceur de sorts.

Éribonyxtaliff
Grand dracosire

Éribonyxtaliff se voit comme le nouvel Ashardalon, le plus grand dragon noir de tous les temps et le géniteur d'une espèce nouvelle. C'est assurément un puissant dragon, mais ses rejetons demi-dragons ne répondent jamais pleinement à ses attentes. Parmi ses enfants, on trouve des demi-crocodiles et des demi-dinosaures bestiaux, une petite tribu d'hommes-lézards, un petit nombre de demi-merrows, et quelques demi-tertres errants et autres demi-tendriculaires. Il use de cette petite armée de demi-dragons au sein de son domaine et même au-delà. Pétri d'amour-propre, il cherche aujourd'hui à rejoindre la secte des disciples d'Ashardalon (cf. page 88).

Éribonyxtaliff. Dragon noir, grand dracosire (m) ; FP 22 ; dragon (eau) de taille Gig ; DV 37d12+296 ; pv 536 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 42 (contact 6, pris au dépourvu 42) ; BBA +46 ; Lutte +62 ; Att morsure (+46 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+46 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+45 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+44 corps à corps, 2d6+6) et queue (+44 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, *charme-reptiles*, *corruption de l'eau*, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle, *ténèbres* ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (30), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +20, Vig +28, Vol +29 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +27, Bluff +45, Concentration +24, Connaissances (mystères) +45, Connaissances (nature) +45, Déplacement silencieux +40, Détection +45, Diplomatie +49, Discrétion +4, Fouille +45, Intimidation +47, Natation +37, Perception auditive +21, Psychologie +21 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Combat en aveugle, Éventration, Résistance à la magie éveillée, Science de la manœuvrabilité, Souffle façonné, Souffle rapide, Virage sur l'aile, Volonté épique.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+19 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+13 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

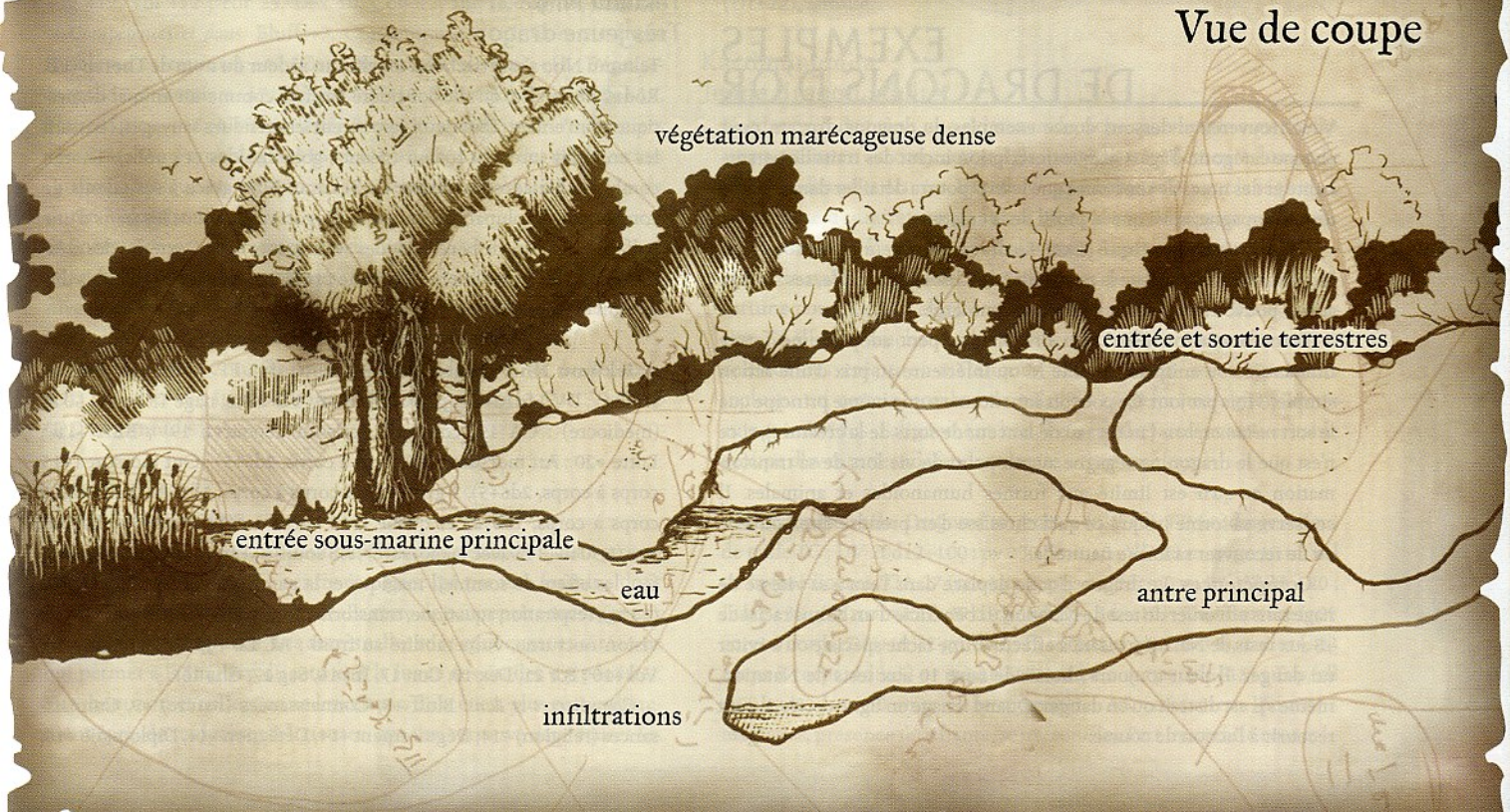
Dragon Noir

Antre classique de dragon noir

[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]

Vue de face

Vue de coupe



Charme-reptiles **(Mag).** Comme *charme-monstres*, 3 fois par jour, mais n'affecte que les animaux reptiliens ; le dragon peut communiquer avec les reptiles *charmés* comme s'il usait de *communication avec les animaux*. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Corruption de l'eau **(Mag).** Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 108 m ; jet de Volonté (DD 33), annule.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 36) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d8+19 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Fléau d'insectes*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 36 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 33), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e — *fracassement, grâce féline, image imparfaite, nappe de brouillard, ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, dissipation de la magie, nuage nauséabond, rapidité* ; 4e — *assassin imaginaire énergie négative, invisibilité suprême, malédiction* ; 5e — *brume mortelle, croissance animale, débilité, immobilisation de monstre* ; 6e — *brume acide, cercle de mort, dissipation suprême* ; 7e — *aliénation mentale, mot de pouvoir étourdissant*.

Souffle (Sur). Ligne de 36 m de long (cône de 18 m de long si façonné) ; 24d4 acide ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

Ténèbres **(Mag).** Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 36 mètres. Niveau 15 de lanceur de sorts.

EXEMPLES DE DRAGONS D'OR

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons d'or, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Respiration aquatique (Ext). Le dragon d'or peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et autres pouvoirs en restant totalement immergé.

Transformation (Sur). Un dragon d'or peut adopter une forme humanoïde ou animale de taille M ou inférieure au prix d'une action simple, 3 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose* (au niveau de lanceur de sorts de la créature), si ce n'est que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation et qu'il est limité aux formes humanoïdes et animales. Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il choisisse d'en prendre une nouvelle ou de recouvrer sa forme naturelle.

Compétences. Le dragon d'or se déplace dans l'eau à sa vitesse de nage sans effectuer de test de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Luminia
Dragonnet

Luminia vient de naître et se trouve dans la demeure d'un roi aussi bon que sage. Elle vit sous forme humaine, se faisant passer pour une fillette de 7 ans environ. Visiteurs et autres membres de la cour sont quelque peu décontenancés quand ils s'adressent à un enfant et réalisent qu'ils font face à une créature dotée de l'intelligence d'un dragonnet d'or ! Malgré son jeune âge, elle a autant de facilités à voir le souverain que ses plus sages conseillers. Elle chevauche souvent aux côtés d'une paladine de la maisonnée du roi, une femme exemplaire du nom de Nhalia (LB, Pal8 humaine). Elle n'a le droit de prendre sa forme véritable qu'une fois par jour, pendant 1 heure au plus. Elle en profite alors pour perfectionner ses facultés de vol.

Luminia. Dragon d'or, dragonnet (f) ; FP 5 ; dragon (feu) de taille M ; DV 8d12+16 ; pv 68 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 17 (contact 10, pris au dépourvu 17) ; BBA +8 ; Lutte +11 ; Att morsure (+11 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+11 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+9 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +8 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Bluff +6, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (noblesse et royauté) +10, Déguisement +10, Détection +10, Diplomatie +14, Évasion +8, Fouille +10, Intimidation +4, Natation +27, Perception auditive +10, Saut +19 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement.

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long, 2d10 feu, jet de Réflexes (DD 16), 1/2 dégâts ; ou cône de 9 m de long, 1 For, Vigueur (DD 16), annule.

Tekumu Nho
Très jeune dragon

Tekumu Nho s'est attachée à un elfe, un rôdeur du nom de Thoran (LB, Rôd12 demi-elfe) qu'elle considère à la fois comme un animal domestique et un enfant. Tous deux parcourent les étendues sauvages, chassant les ennemis jurés du rôdeur (géants, gobelinoïdes et gnolls). Thoran comble la maladresse relative de Tekumu Nho grâce à ses talents de combattant. La plupart du temps, le dragon voyage sous les traits d'une halfeline, histoire de bénéficier des avantages et de la Dextérité des créatures de taille P, ou d'un furet (même profil que la belette) quand la discrétion est de rigueur.

Tekumu Nho. Dragon d'or, très jeune (f) ; FP 7 ; dragon (feu) de taille G ; DV 11d12+33 ; pv 104 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 19 (contact 9, pris au dépourvu 19) ; BBA +11 ; Lutte +20 ; Att morsure (+15 corps à corps, 2d6+5) ; Out morsure (+15 corps à corps, 2d6+5), 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+13 corps à corps, 1d6+2) et queue (+13 corps à corps, 1d8+7) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +10 ; For 21, Dex 10, Con 17, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +8, Connaissances (nature) +9, Connaissances (religion) +14, Déguisement +14, Détection +14, Diplomatie +16,

Discrétion –4, Fouille +14, Intimidation +18, Natation +22, Perception auditive +14, Psychologie +14, Saut +22 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Onde de choc.

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long, 4d10 feu, jet de Réflexes (DD 19), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long, 2 For, Vigueur (DD 19), annule.

Possessions. *Anneau de protection +1, broche de défense* (90 points).

Natintrapa
Jeune dragon

Pour un dragon aussi jeune, Natintrapa a enduré des événements qui lui ont conféré une foi et une sagesse que ne connaissent pas tous ses aînés. Ses parents étaient de célèbres champions de Bahamut qui débarrassèrent le monde de nombreux dragons maléfiques. Peu avant qu'ils ne connussent le crépuscule, ils s'attirèrent tout le dégoût de Tiamat. Celle-ci décida d'en finir avec eux lorsqu'ils en vinrent à menacer l'un de ses plus grands champions et chargea alors un avatar de mettre un terme à l'existence des deux grands dracosires. Natintrapa fut mêlée à l'affrontement et bien que ses parents fussent terrassés, elle-même fut sauvée par un avatar de Bahamut. Avant de la laisser, le Dragon de Platine lui octroya sa bénédiction, et elle entreprit alors de suivre les pas de ses parents.

Natintrapa. Dragon d'or, jeune (f) ; FP 9 ; dragon (feu) de taille G ; DV 14d12+42 ; pv 133 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 22) ; BBA +14 ; Lutte +26 ; Att morsure (+20 corps à corps, 2d6+7) ; Out morsure (+20 corps à corps, 2d6+7), 2 griffes (+16 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+15 corps à corps, 1d6+3) et queue (+15 corps à corps, 1d8+10) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +9, Vig +12, Vol +12 ; For 25, Dex 10, Con 17, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +7, Concentration +17, Connaissances (noblesse et royauté) +12, Connaissances (religion) +11, Déguisement +17, Détection +17, Diplomatie +19, Discrétion –4, Fouille +17, Intimidation +15, Natation +23, Perception auditive +17, Premiers secours +19, Psychologie +16, Saut +26 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Expertise du combat, Extension de durée, Vol stationnaire.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation* ; 1er — *coup au but, repli expéditif.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long, 6d10 feu, jet de Réflexes (DD 20), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long, 3 For, Vigueur (DD 20), annule.

Yunshenunomei
Dragon adolescent

L'entrée de l'antre de Yunshenunomei est constituée d'un vaste atrium cerclé de belles statues, le centre étant occupé par une fontaine dont l'eau jaillit et retombe en cascade. Le reste de son repaire montagneux est tout aussi somptueux. Les autres salles sont spacieuses et aérées, ce qui permet à la lumière du jour et à la lueur des étoiles d'y pénétrer. Yunshenunomei collectionne les œuvres d'art et est plus particulièrement épris de sculptures religieuses, que l'on retrouve dans toutes les pièces. Habituellement, il accueille visiteurs (et intrus) dans l'atrium. Il emprunte alors une forme humaine , portant une robe en soie et des sandales. Quand il discute, il s'agenouille au sol et n'offre pas de sièges à ses invités.

Yunshenunomei. Dragon d'or, adolescent (m) ; FP 11 ; dragon (feu) de taille G ; DV 17d12+68 ; pv 178 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 25 (contact 9, pris au dépourvu 25) ; BBA +17 ; Lutte +30 ; Att morsure (+25 corps à corps, 2d6+9) ; Out morsure (+25 corps à corps, 2d6+9), 2 griffes (+20 corps à corps, 1d8+4), 2 ailes (+20 corps à corps, 1d6+4) et queue (+20 corps à corps, 1d8+13) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +14, Vol +14 ; For 29, Dex 10, Con 19, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Bluff +6, Concentration +19, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (noblesse et royauté) +14, Connaissances (religion) +14, Déguisement +21, Détection +24, Diplomatie +13, Discrétion –4, Fouille +24, Intimidation +26, Natation +29, Perception auditive +24, Premiers secours +24, Psychologie +23, Saut +29 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Expertise du combat, Science de la destruction, Virage sur l'aile.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1er — *anathème, contact glacial, injonction.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long, 8d10 feu, jet de Réflexes (DD 22), 1/2 dégâts ; ou cône de 12 m de long, 4 For, Vigueur (DD 22), annule.

Kacdaninymila
Jeune dragon adulte

Kacdaninymila mène une existence de riche marchande sans réellement se livrer au commerce. Elle possède une demeure luxueuse pourvue de vastes écuries. Elle chevauche habituellement la région en compagnie d'admirateurs et autres sycophants, dépensant sa fortune en chevaux qu'elle ajoute à sa collection. Cependant, sous son apparence de noble gâtée, elle cache un cœur de paladine. Elle arbore sa fortune pour attirer à elle les voleurs qu'elle capture et remet à la justice. Si elle chevauche aux alentours de la ville, c'est pour protéger celle-ci des créatures maléfiques des environs, ses admirateurs incluant un certain nombre de paladins et de prêtres, guerriers et autres individus d'alignement bon, l'ensemble formant un véritable groupe d'aventuriers défendant la cité à titre gracieux.

Kacdaninymila. Dragon d'or, jeune adulte (f) ; FP 14 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 20d12+100 ; pv 230 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 27 (contact 8, pris au dépourvu 27) ; BBA +20 ; Lutte +38 ; Att morsure (+28 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+28 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+23 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+23 corps à corps, 1d8+5) et queue (+23 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le

feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +12, Vig +17, Vol +16 ; For 31, Dex 10, Con 21, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +14, Bluff +8, Concentration +23, Connaissances (folklore local) +17, Déguisement +14, Détection +24, Diplomatie +15, Discrétion –8, Dressage +14, Équitation +12, Évasion +20, Fouille +24, Intimidation +22, Natation +34, Perception auditive +24, Premiers secours +15, Psychologie +24, Saut +32 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Souffle balayant, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 25) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 19 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, prestidigitation, réparation* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2e — *résistance aux énergies destructives, ténèbres.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long, 10d10 feu, jet de Réflexes (DD 25, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, 5 For, Vigueur (DD 25, voire plus si intensifié), annule.

Clytanmoorninyx
Dragon adulte

Un jour, un dragon d'or plus âgé que lui dit à Clytanmoorninyx : « Tu dois apprendre à maîtriser ton impétuosité, sans quoi elle fera de toi ce qu'elle veut. » Jusqu'à présent, Clytanmoorninyx n'y est pas parvenu. La moindre offense le plonge dans une colère noire (sachant que son sens des bonnes manières le rend très sensible à toute violation de l'étiquette, aussi mineure soit-elle), et il considère l'existence des créatures maléfiques comme une insulte personnelle. Bien qu'il soit associé à la royauté, offrant plus particulièrement ses conseils en temps de guerre, il passe le plus clair de son temps dans les régions sauvages, loin des intrigues et des machinations qui le rendent furieux.

Clytanmoorninyx. Dragon d'or, adulte (m) ; FP 16 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 23d12+115 ; pv 264 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 30 (contact 8, pris au dépourvu 30) ; BBA +23 ; Lutte +42 ; Att morsure (+32 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+32 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+5) et queue (+27 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *bonus de chance*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (23), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +18 ; For 33, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +17, Bluff +9, Concentration +20, Connaissances (folklore local) +25, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (noblesse et royauté) +15, Déguisement +28 (30 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +5, Détection +28, Diplomatie +28, Discrétion –3, Fouille +28, Intimidation +24, Natation +35, Perception auditive +28, Psychologie +25, Saut +35, Survie +15 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Prestige, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 26) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 22 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 26), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique* ; 1er — *bouclier de la foi, charme-personne, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2e — *nappe de brouillard, résistance aux énergies destructives, soins modérés* ; 3e — *lumière brûlante, suggestion.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long, 12d10 feu, jet de Réflexes (DD 26, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, 6 For, Vigueur (DD 26, voire plus si intensifié), annule.

Bonus de chance **(Mag).** Une fois par jour, les créatures d'alignement bon situées dans un rayon de 18 mètres du dragon bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence pendant 1d3+18 heures. Niveau 2 de lanceur de sorts.

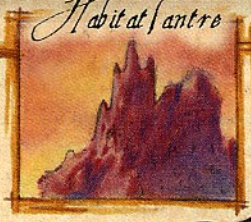
Zudinmulamshius
Dragon d'âge mûr

Zudinmulamshius a découvert ce qu'elle considère comme le meilleur usage possible de son trésor. Elle a élu domicile dans une métropole bondée où elle mène une existence de riche noble et parraine des groupes d'aventuriers. Elle offre de substantielles récompenses pour la tête des créatures maléfiques qui menacent les villes et ses abords. En outre, elle passe énormément de temps à rechercher des objets de valeur susceptibles de l'aider à combattre les forces du Mal, puis charge des aventuriers de les localiser et de mettre la main dessus.

Zudinmulamshius. Dragon d'or, âge mûr (f) ; FP 19 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 26d12+156 ; pv 325 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 33 (contact 8, pris au dépourvu 33) ; BBA +26 ; Lutte +46 ; Att morsure (+33 corps à corps, 2d8+12) ; Out morsure (+36 corps à corps, 2d8+12), 2 griffes (+31 corps à corps, 2d6+6), 2 ailes (+31 corps à corps, 1d8+6) et queue (+31 corps à corps, 2d6+18) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *bonus de chance*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (25), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +15, Vig +21, Vol +22 ; For 35, Dex 10, Con 23, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +19, Bluff +9, Concentration +25, Connaissances (folklore local) +18, Connaissances (géographie) +18, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (noblesse et royauté) +18,

DRAGON D'OR



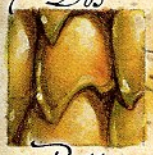
Taille Gig

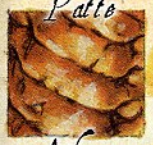
Taille TG

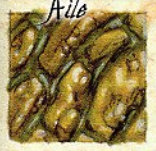
Taille G

Taille M

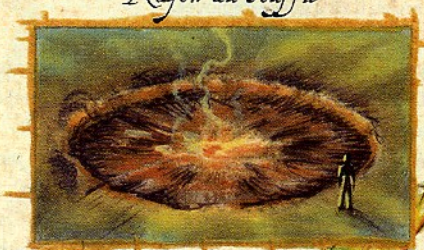
ÉCAILLES







Rayon du souffle



Mouvements des ailes en vol

Connaissances (religion) +18, Déguisement +31, Détection +30, Diplomatie +28, Discrétion –8, Estimation +12, Fouille +31, Intimidation +22, Natation +20, Perception auditive +31, Profession (ferronnerie) +15, Psychologie +31, Saut +36 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 29) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 25 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal, serviteur invisible* ; 2e — *grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés, vent de murmures* ; 3e — *lumière brûlante, protection contre les énergies destructives, suggestion* ; 4e — *invisibilité suprême, sphère d'isolement d'Otiluke.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long, 14d10 feu, jet de Réflexes (DD 29, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m de long, 7 For, Vigueur (DD 29, voire plus si intensifié), annule.

Bonus de chance **(Mag).** Une fois par jour, les créatures d'alignement bon situées dans un rayon de 21 mètres du dragon bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence pendant 1d3+21 heures. Niveau 2 de lanceur de sorts.

Shimanyo-Kocoï
Vieux dragon

Bien que ses écailles soient recouvertes de bosses et de cicatrices, et bien qu'il boîte suite à une blessure mal soignée, Shimanyo-Kocoï préfère sa forme naturelle à n'importe quelle autre. Il arbore fièrement ses cicatrices, car elles sont autant de témoignages des victoires difficiles remportées sur des adversaires maléfiques. Généralement, il n'adopte d'autre forme que pour pratiquer la potterie, activité créative qu'il trouve relaxante. Bien qu'il soit obstiné dans la lutte qu'il mène contre le Mal, Shimanyo-Kocoï fait souvent preuve de courtoisie et d'allégresse. Quand il s'amuse, il rit à gorge déployée.

Shimanyo-Kocoï. Dragon d'or, vieux (m) ; FP 21 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 29d12+203 ; pv 391 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 34 (contact 6, pris au dépourvu 34) ; BBA +29 ; Lutte +55 ; Att morsure (+39 corps à corps, 4d6+14) ; Out morsure (+39 corps à corps, 4d6+14), 2 griffes (+34 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+34 corps à corps, 2d6+7) et queue (+34 corps à corps, 2d8+21) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *bonus de chance, détection des gemmes*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (27), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +20, Vig +23, Vol +25 ; For 39, Dex 10, Con 25, Int 24, Sag 25, Cha 24.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Artisanat (poterie) +18, Bluff +12, Concentration +26, Connaissances (folklore local) +27, Connaissances (géographie) +27, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (nature) +27, Connaissances (noblesse et royauté) +27, Connaissances (religion) +27, Déguisement +36, Détection +32, Diplomatie +36, Discrétion –12, Estimation +15, Fouille +36, Intimidation +37, Natation +22, Perception auditive +36, Psychologie +36, Saut +40 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Reflexes surhumains, Science de la manœuvrabilité, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+21 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour ; *quête*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 28 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal, serviteur invisible* ; 2e — *augure, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés, vent de murmures* ; 3e — *dissipation de la magie, lumière brûlante, protection contre les énergies destructives, suggestion* ; 4e — *invisibilité suprême, renvoi, tempête de grêle* ; 5e — *cône de froid, vision lucide.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long, 16d10 feu, jet de Réflexes (DD 31), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long, 8 For, Vigueur (DD 31), annule.

Bonus de chance **(Mag).** Une fois par jour, les créatures d'alignement bon situées dans un rayon de 24 mètres du dragon bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence pendant 1d3+24 heures. Niveau 2 de lanceur de sorts.

Détection des gemmes **(Mag).** Comme *détection de la magie*, 3 fois/jour, mais permet simplement de détecter les gemmes. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Fuunharkaspirinon
Très vieux dragon

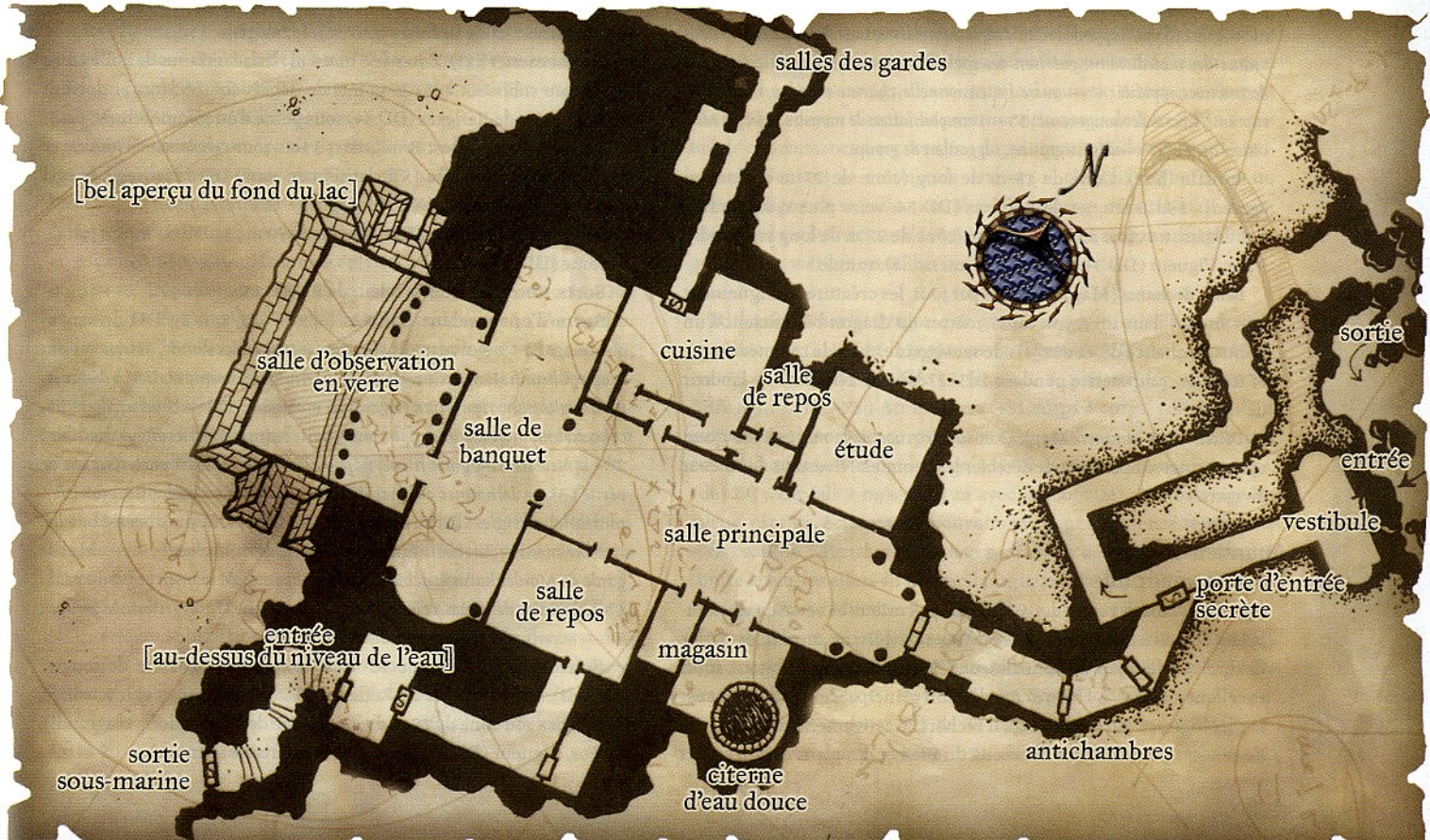
« Les fiélons sont parmi nous », dit une vieille femme vêtue de vêtements simples. Fuunharkaspirinon le sait à juste titre car elle consacre sa vie à chasser et à bannir ou anéantir les créatures infernales qui osent s'insinuer dans la société des humains dans le but de tenter les mortels. Elle a passé l'équivalent de plusieurs vies humaines parmi les mortels (se faisant passer pour une aristocrate, un savant, une prêtresse ou un soldat), en quête de signes d'influence fiélon et remontant jusqu'à leur source. Elle est sur le point de découvrir la preuve que quelqu'un a réussi à appeler un dragon tartaréen (cf. page 172) dans le plan Matériel.

Fuunharkaspirinon. Dragon d'or, très vieux (f) ; FP 22 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 32d12+256 ; pv 464 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 37 (contact 6, pris au dépourvu 37) ; BBA +32 ; Lutte +59 ; Att morsure (+43 corps à corps, 4d6+15) ; Out morsure (+43 corps à corps, 4d6+15), 2 griffes (+38 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+38 corps à corps, 2d6+7) et queue (+38 corps à corps, 2d8+22) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *bonus de*

Dragon d'or

Antre classique de dragon d'or

[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]



chance, détection des gemmes, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (28), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +18, Vig +26, Vol +28 ; For 41, Dex 10, Con 27, Int 26, Sag 27, Cha 26.

Compétences et dons. Art de la magie +24, Artisanat (alchimie) +18, Bluff +16, Concentration +28, Connaissances (folklore local) +28, Connaissances (géographie) +28, Connaissances (mystères) +28, Connaissances (noblesse et royauté) +28, Connaissances (plans) +28, Connaissances (religion) +28, Déguisement +40, Détection +38, Diplomatie +41, Discrétion –12, Estimation +18, Évasion +15, Fouille +38, Intimidation +30, Natation +59, Perception auditive +38, Premiers secours +33, Psychologie +38, Saut +38, Survie +18 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, École renforcée (Enchantement), Science de la manœuvrabilité, Souffle agrandi, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+22 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour ; *quête*, 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 31 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 34), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal, serviteur invisible* ; 2e — *fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés, zone de vérité* ; 3e — *délivrance des malédictions, guérison des maladies, protection contre les énergies destructives, rapidité* ; 4e — *ancre dimensionnelle, charme-monstre, invisibilité suprême, liberté de mouvement* ; 5e — *immobilisation de monstre, rejet du Mal, vision lucide* ; 6e — *désintégration, suggestion de groupe.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long (cône de 27 m de long si agrandi), 18d10 feu, jet de Réflexes (DD 34, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long (cône de 27 m de long si agrandi), 9 For, Vigueur (DD 34, voire plus si intensifié), annule.

***Bonus de chance* (Mag).** Une fois par jour, les créatures d'alignement bon situées dans un rayon de 27 mètres du dragon bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence pendant 1d3+27 heures. Niveau 2 de lanceur de sorts.

***Détection des gemmes* (Mag).** Comme *détection de la magie*, 3 fois/jour, mais permet simplement de détecter les gemmes. Niveau 13 de lanceur de sorts.

Ayunken-vanzan
Dragon vénérable

Ayunken-vanzan est un dragon rondelet, curieux et versé en de nombreux domaines. Il est raffiné, courtois et séduisant, capable de parler de dizaines de sujets en connaisseur. C'est un amateur de bijoux et un excellent joaillier. À l'heure actuelle, son principal centre d'intérêt est la théologie, ce qui explique qu'il recherche activement la compagnie de célestes pour discuter des dieux du Bien et des plans dans lesquels ils vivent. Il aime prendre les traits d'un sage humanoïde pour se rendre dans les universités et autres centres de savoir, où il discute de ses centres d'intérêt avec toutes sortes d'experts.

Ayunken-vanzan. Dragon d'or, vénérable (m) ; FP 24 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 35d12+315 ; pv 542 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 40 (contact 6, pris au dépourvu 40) ; BBA +35 ; Lutte +63 ; Att morsure (+47 corps à corps, 4d6+16) ; Out morsure (+47 corps à corps, 4d6+16), 2 griffes (+42 corps à corps, 2d8+8), 2 ailes (+42 corps à corps, 2d6+8) et queue (+42 corps à corps, 2d8+24) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *bonus de chance, détection des gemmes*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (30), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +19, Vig +28, Vol +30 ; For 43, Dex 10, Con 29, Int 28, Sag 29, Cha 28.

Compétences et dons. Art de la magie +28, Artisanat (joaillerie) +19, Bluff +21, Concentration +29, Connaissances (folklore local) +34, Connaissances (géographie) +34, Connaissances (histoire) +34, Connaissances (mystères) +34, Connaissances (noblesse et royauté) +34, Connaissances (plans) +29, Connaissances (religion) +34, Déguisement +44, Détection +44, Diplomatie +47, Discrétion –12, Estimation +19, Évasion +10, Fouille +44, Intimidation +40, Perception auditive +44, Psychologie +44, Saut +45, Survie +28 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Onde de choc, Science de la manœuvrabilité, Souffle agrandi, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+24 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 36), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+24 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 34) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour ; *explosion de lumière* et *quête*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 34 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 36), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/8/8/8/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal, serviteur invisible* ; 2e — *fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés, zone de vérité* ; 3e — *délivrance des malédictions, guérison des maladies, protection contre les énergies destructives, rapidité* ; 4e — *ancre dimensionnelle, charme-monstre, invisibilité suprême, liberté de mouvement* ; 5e — *chien de garde de Mordenkainen, débilité, immobilisation de monstre, rejet du Mal* ; 6e — *barrière de lames, convocation de monstres VII, suggestion de groupe* ; 7e — *rayons prismatiques, souhait limité.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long (cône de 27 m de long si agrandi), 20d10 feu, jet de Réflexes (DD 36, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 18 m de long (cône de 27 m de long si agrandi), 10 For, Vigueur (DD 36, voire plus si intensifié), annule.

Bonus de chance (**Mag**). Une fois par jour, les créatures d'alignement bon situées dans un rayon de 30 mètres du dragon bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence pendant 1d3+30 heures. Niveau 2 de lanceur de sorts.

Détection des gemmes (**Mag**). Comme *détection de la magie*, 3 fois/jour, mais permet simplement de détecter les gemmes. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Sheeredni-vaktar
Dracosire

Sheeredni-vaktar ne tolère pas les mauvaises manières, les présentations négligées, les jurons et tout ce qui relève à ses yeux de l'immoralité. Sa définition du Mal va beaucoup plus loin que celle que l'on retient habituellement, puisqu'elle inclut des péchés comme l'impiété et l'irrévérence, le manque de respect envers les anciens, l'absorption d'alcool et de drogues, et la promiscuité sexuelle. Étonnement, elle n'y inclut pas la violence dont elle use habituellement pour remettre dans le droit chemin ceux qui dépassent toute décence, même s'il ne s'agit que d'une petite tape de la queue visant à infliger des dégâts non-létaux suivie d'un bon sermon.

Sheeredni-vaktar. Dragon d'or, dracosire (f) ; FP 25 ; dragon (feu) de taille C ; DV 38d12+380 ; pv 627 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 39 (contact 2, pris au dépourvu 39) ; BBA +38 ; Lutte +71 ; Att morsure (+47 corps à corps, 4d8+17) ; Out morsure (+47 corps à corps, 4d8+17), 2 griffes (+45 corps à corps, 4d6+8), 2 ailes (+45 corps à corps, 2d8+8) et queue (+45 corps à corps, 4d6+25) ; Esp/all 9 m/6 m (9 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *bonus de chance, détection des gemmes*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (31), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +23, Vig +31, Vol +33 ; For 45, Dex 10, Con 31, Int 30, Sag 31, Cha 30.

Compétences et dons. Art de la magie +31, Artisanat (cordonnerie) +24, Bluff +25, Concentration +32, Connaissances (folklore local) +40, Connaissances (géographie) +40, Connaissances (histoire) +40, Connaissances (mystères) +40, Connaissances (noblesse et royauté) +40, Connaissances (plans) +40, Connaissances (religion) +40, Déguisement +48, Détection +48, Diplomatie +56, Discrétion –16, Évasion +10, Fouille +48, Intimidation +46, Perception auditive +48, Profession (tanneur) +20, Psychologie +48, Saut +48, Survie +30 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 12 m de diamètre ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 2d8+25 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 39), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 9 m × 9 m ; les adversaires de taille G ou inférieure subissent 4d8+25 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 39) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour ; *explosion de lumière* et *quête*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 37 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 39), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/9/8/8/8/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal, serviteur invisible* ; 2e — *fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés, zone de vérité* ; 3e — *délivrance des malédictions, guérison des maladies, protection contre les énergies destructives, rapidité* ; 4e — *ancre dimensionnelle, charme-monstre, invisibilité suprême, liberté de mouvement* ; 5e — *chien de garde de Mordenkainen, débilité, immobilisation de monstre, rejet du Mal* ; 6e — *barrière de lames, désintégration, suggestion de groupe* ; 7e — *parole sacrée, rayons prismatiques, souhait limité* ; 8e — *métamorphose universelle, symbole de mort.*

Souffle (Sur). Cône de 21 m de long, 22d10 feu, jet de Réflexes (DD 39, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 21 m de long, 11 For, Vigueur (DD 39, voire plus si intensifié), annule.

Bonus de chance (**Mag**). Une fois par jour, les créatures d'alignement bon situées dans un rayon de 33 mètres du dragon bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence pendant 1d3+33 heures. Niveau 2 de lanceur de sorts.

Détection des gemmes (**Mag**). Comme *détection de la magie*, 3 fois/jour, mais permet simplement de détecter les gemmes. Niveau 17 de lanceur de sorts.

Riikano-alinaris
Grand dracosire

Aux yeux de ceux qui connaissent son existence, la bibliothèque de Riikano-alinaris est considérée comme l'une des plus belles du monde. Le dragon a accumulé une collection d'ouvrages issus de terres connues et inconnues, les ayant tous achetés ou échangés, voire recopiés. Il ne dispose pas d'un trésor draconique au sens traditionnel du terme. « L'or n'enseigne rien », jette-t-il souvent. À ses yeux, l'argent n'est qu'un moyen visant à se procurer davantage de livres. Son éventail de connaissances, accumulées depuis quatre millénaires, est vertigineux. Sentant le crépuscule arriver, il cherche aujourd'hui un héritier digne de sa collection. Il a de nombreux enfants, mais aucun ne lui sied car leur amour du savoir et des livres n'est pas suffisamment grand pour mériter un tel héritage.

Riikano-alinaris. Dragon d'or, grand dracosire (m) ; FP 27 ; dragon (feu) de taille C ; DV 41d12+451 ; pv 717 ; Init +0 ; VD 18 m, nage 18 m, vol 75 m (médiocre) ; CA 42 (contact 2, pris au dépourvu 42) ; BBA +41 ; Lutte +75 ; Att morsure (+51 corps à corps, 4d8+18) ; Out morsure (+51 corps à corps, 4d8+18), 2 griffes (+46 corps à corps, 4d6+9), 2 ailes (+46 corps à corps, 2d8+9) et queue (+46 corps à corps, 4d6+27) ; Esp/all 9 m/6 m (9 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part *bonus de chance, détection des gemmes*, immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (33), respiration aquatique, transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL LB ; JS Réf +22, Vig +33, Vol +35 ; For 47, Dex 10, Con 33, Int 32, Sag 33, Cha 32.

Compétences et dons. Art de la magie +33, Artisanat (calligraphie) +22, Artisanat (reliure) +21, Bluff +28, Concentration +36,

Connaissances (folklore local) +51, Connaissances (géographie) +51, Connaissances (histoire) +51, Connaissances (mystères) +51, Connaissances (noblesse et royauté) +51, Connaissances (religion) +51, Déguisement +52, Détection +52, Diplomatie +59, Discrétion –16, Évasion +15, Fouille +52, Intimidation +55, Natation +47, Perception auditive +52, Profession (scribe) +21, Psychologie +52, Renseignements +23, Saut +50 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Contre-assaut, Enchaînement, Savoir draconique, Science de la manœuvrabilité, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 12 m de diamètre ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 2d8+27 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 41), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d8+18 points de dégâts par round (morsure) ou 4d6+9 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 9 m × 9 m ; les adversaires de taille G ou inférieure subissent 4d8+27 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 41) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Bénédiction*, 3 fois/jour ; *explosion de lumière, prémonition* et *quête*, 1 fois/jour. Niveau 19 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 40 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 41), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 19.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/9/9/8/8/8/8/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1er — *bouclier de la foi, coup au but, projectile magique, protection contre le Mal, serviteur invisible* ; 2e — *fracassement, grâce féline, nappe de brouillard, soins modérés, zone de vérité* ; 3e — *délivrance des malédictions, guérison des maladies, protection contre les énergies destructives, rapidité* ; 4e — *ancre dimensionnelle, charme-monstre, invisibilité suprême, liberté de mouvement* ; 5e — *chien de garde de Mordenkainen, débilité, immobilisation de monstre, rejet du Mal* ; 6e — *barrière de lames, désintégration, suggestion de groupe* ; 7e — *parole sacrée, rayons prismatiques, souhait limité* ; 8e — *esprit impénétrable, métamorphose universelle, symbole de mort* ; 9e — *emprisonnement, tempête vengeresse.*

Souffle (Sur). Cône de 21 m de long, 24d10 feu, jet de Réflexes (DD 41, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 21 m de long, 12 For, Vigueur (DD 41, voire plus si intensifié), annule.

***Bonus de chance* (Mag).** Une fois par jour, les créatures d'alignement bon situées dans un rayon de 36 mètres du dragon bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence pendant 1d3+36 heures. Niveau 2 de lanceur de sorts.

***Détection des gemmes* (Mag).** Comme *détection de la magie*, 3 fois/jour, mais permet simplement de détecter les gemmes. Niveau 19 de lanceur de sorts.

EXEMPLES DE DRAGONS ROUGES

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons rouges, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Brûlure
Dragonnet

Cupide et destructeur, Brûlure manque rarement une occasion de brutaliser plus faible que lui. Tel un gros chat malicieux, il joue souvent avec ses proies. Il tire un grand plaisir à détruire et à incendier les bâtiments et autres créations des mortels trop grandes pour êtres emportées dans les airs. Il aime survoler la campagne la nuit. Il s'arrête souvent près de villes et de villages, les voyant comme de futures conquêtes, mais il n'a encore jamais attaqué une telle communauté.

Brûlure. Dragon rouge, dragonnet (m) ; FP 4 ; dragon (feu) de taille M ; DV 7d12+14 ; pv 59 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 16 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; BBA +7 ; Lutte +10 ; Att morsure (+10 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+10 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+5 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +5 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +5, Connaissances (géographie) +4, Détection +10, Diplomatie +2, Estimation +7, Fouille +10, Intimidation +9, Perception auditive +10, Saut +14 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement..

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long ; 2d10 feu ; jet de Réflexes (DD 15), 1/2 dégâts.

Raaze
Très jeune dragon

Raaze est victime de son orgueil et d'un trop plein d'assurance. Elle ne perd pas de temps avant de s'annoncer à ses adversaires, habituellement en les survolant pour que son ombre passe au-dessus de ses proies ou en restant haut perchée et en leur demandant de la contempler dans toute sa magnificence. Elle attend des créatures inférieures, comme les humanoïdes, qu'elles chantent ses louanges et vantent sa beauté, sa force et sa grâce. Dans le cas contraire, elle passe à l'attaque. Les personnages qui la flattent n'en doivent pas moins supporter ses demandes de tribut et une fois payée, il faut la flatter davantage. Raaze ne se lasse pas d'entendre autrui parler d'elle et ne laisse généralement pas ses victimes partir avant qu'elles ne lui aient laissé leur or et ne l'aient assurée de sa magnificence.

Raaze. Dragon rouge, très jeune (m) ; FP 5 ; dragon (feu) de taille G ; DV 10d12+30 ; pv 95 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 18 (contact 9, pris au dépourvu 18) ; BBA +10 ; Lutte +19 ; Att morsure (+14 corps à corps, 2d6+5) ; Out morsure (+14 corps à corps, 2d6+5), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+9 corps à corps, 1d6+2) et queue (+9 corps à corps, 1d8+7) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +8 ; For 21, Dex 10, Con 17, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +12, Détection +14, Diplomatie +3, Discrétion –4, Estimation +11, Fouille +14, Intimidation +13, Perception auditive +14, Saut +19 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Virage sur l'aile, Vol stationnaire..

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 4d10 feu ; jet de Réflexes (DD 18), 1/2 dégâts.

Fylokkipyron
Jeune dragon

Rien ne contrarie davantage Fylokkipyron que la moquerie. Chaque insulte, chaque rire ont sur lui le même effet qu'un grain de sable glissé sous ses écailles, ce qui l'irrite jusqu'à appliquation d'une bonne dose de haine. La majeure partie de celle-ci s'adresse à un très jeune dragon de cuivre qui a osé établir son repaire trop près du sien, une mauvaise graine du nom de Rhindani. Cette parvenue le provoque sans cesse et parvient toujours à fuir son courroux, disparaissant en déclamant des chants d'insultes. Chaque jour, Fylokkipyron passe des heures à imaginer différents moyens de lui arracher les boyaux et la langue.

Fylokkipyron. Dragon rouge, jeune (m) ; FP 7 ; dragon (feu) de taille G ; DV 13d12+39 ; pv 123 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (moyenne) ; CA 21 (contact 9, pris au dépourvu 21) ; BBA +13 ; Lutte +24 ; Att morsure (+19 corps à corps, 2d6+7) ; Out morsure (+19 corps à corps, 2d6+7), 2 griffes (+14 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+14 corps à corps, 1d6+3) et queue (+14 corps à corps, 1d8+10) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (13), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +8, Vig +11, Vol +9 ; For 25, Dex 10, Con 17, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +7, Bluff +7, Concentration +16, Connaissances (mystères) +14, Détection +14, Diplomatie +10, Discrétion –4, Fouille +14, Intimidation +16, Perception auditive +14, Saut +24 ; Attaque en vol, Résistance à la magie éveillée, Science de la manœuvrabilité, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, rayon de givre, résistance, signature magique* ; 1er — *bouclier, protection contre le Bien.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 6d10 feu ; jet de Réflexes (DD 19), 1/2 dégâts.

Kalfyra
Dragon adolescent

Kalfyra est un dragon en quête d'un antre et d'un compagnon. Elle parcourt la région à la recherche d'un endroit où s'installer et élever une couvée de dragonnets. Relativement bien faite de sa personne (pour un dragon rouge), elle s'arrête souvent pour s'entretenir avec les voyageurs et autres créatures susceptibles de l'aider. Évidemment, elle prend souvent la peine de dévorer ses interlocuteurs une fois la conversation terminée, mais personne n'est parfait ! Kalfyra est particulièrement douée pour ce qui est de déceler la duplicité et les faiblesses de ses adversaires. Elle utilise bien évidemment ce type de renseignement à son avantage.

Kalfyra. Dragon rouge, adolescent (f) ; FP 10 ; dragon (feu) de taille G ; DV 16d12+64 ; pv 168 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 24 (contact 9, pris au dépourvu 24) ; BBA +16 ; Lutte +29 ; Att morsure (+24 corps à corps, 2d6+9) ; Out morsure (+24 corps à corps, 2d6+9), 2 griffes (+20 corps à corps, 1d8+4), 2 ailes (+20 corps à corps, 1d6+4) et queue (+20 corps à corps, 1d8+13) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS pouvoirs magiques, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +14, Vol +12 ; For 29, Dex 10, Con 19, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +11, Bluff +10, Concentration +17, Connaissances (géographie) +8, Connaissances (mystères) +15, Détection +21, Diplomatie +14, Discrétion –4, Fouille +18, Intimidation +20, Perception auditive +18, Psychologie +10, Saut +29 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Expertise du combat, Perception des faiblesses, Virage sur l'aile.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 4 fois/jour. Niveau 4 de lanceur de sorts.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, rayon de givre, résistance, signature magique* ; 1er — *injonction, protection contre le Bien.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 8d10 feu ; jet de Réflexes (DD 22), 1/2 dégâts.

Drachenflagrion
Jeune dragon adulte

Drachenflagrion collectionne les œuvres d'art. En de nombreuses communautés, il dispose d'agents chargés de trouver de tels objets et de les livrer en des lieux précis où il passe les prendre pour les emporter dans son antre. Il vise un certain nombre de reliques religieuses mais n'a pour l'instant pas eu le courage d'aller les chercher en personne.

Drachenflagrion décore sa caverne à l'aide de tout un ensemble d'objets intéressants, comme des bonbonnes en argent, des sculptures, des tapisseries, etc. Il protège son repaire à l'aide d'un sort d'*alarme* et use de *dissimulation d'objet* pour cacher ses nouvelles acquisitions pendant une ou deux semaines (le temps que les recherches se calment).

Drachenflagrion. Dragon rouge, jeune adulte (m) ; FP 13 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 19d12+95 ; pv 218 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 26 (contact 8, pris au dépourvu 26) ; BBA +19 ; Lutte +37 ; Att morsure (+27 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+27 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+22 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+22 corps à corps, 1d8+5) et queue (+22 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (19), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +11, Vig +16, Vol +13 ; For 31, Dex 10, Con 21, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +12, Bluff +7, Concentration +21, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +15, Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion –8, Estimation +21, Fouille +21, Intimidation +23, Perception auditive +21, Psychologie +7, Saut +33 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Science de la capture, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 24) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 5 fois/jour. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 18 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 2d8+10 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

DRAGON ROUGE

Habitat/antre

Taille Gig

Taille TG

Taille G

Taille M

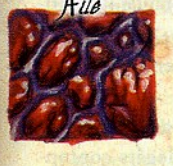
ÉCAILLES

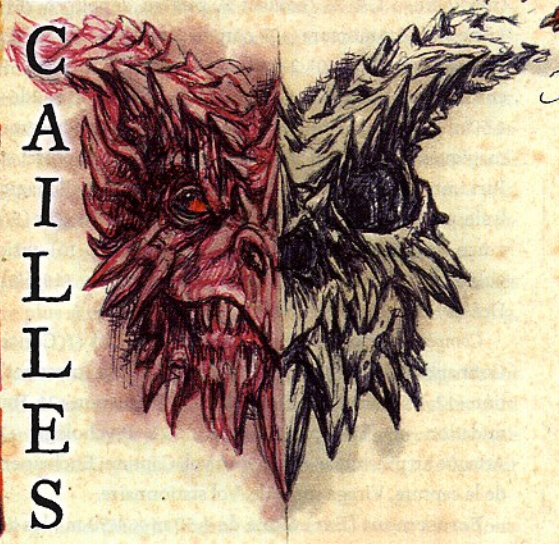
Ventre

Dos

Patte

Aile





Rayon du souffle

Mouvements des ailes en vol

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, rayon de givre, résistance, signature magique* ; 1er — *alarme, projectile magique, protection contre le Bien, ventriloquie* ; 2e — *dissimulation d'objet, ténèbres.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 10d10 feu ; jet de Réflexes (DD 24), 1/2 dégâts.

Melniirkumaukrekon
Dragon adulte

Depuis qu'un couple de dragons d'argent a terrassé ses parents, Melniirkumaukrekon voue une haine sans borne à ces créatures. Elle use de tous les moyens qui sont à sa disposition pour trouver les nids qui ne sont pas protégés et les rejetons de ses ennemis. Elle ne prend jamais de risque inutile car elle sait qu'elle ne peut vaincre un dragon d'argent plus vieux qu'elle, et encore moins un couple. Plutôt que d'insister quand un combat lui échappe, elle n'hésite pas à prendre la fuite, parfois pour revenir quelques semaines ou quelques mois plus tard avec un meilleur plan.

Melniirkumaukrekon. Dragon rouge, adulte (f) ; FP 15 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 22d12+110 ; pv 253 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 29 (contact 8, pris au dépourvu 29) ; BBA +22 ; Lutte +41 ; Att morsure (+31 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+31 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+26 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+26 corps à corps, 1d8+5) et queue (+26 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +17 ; For 33, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 19, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +15, Bluff +19, Concentration +24, Connaissances (folklore local) +18, Connaissances (mystères) +18, Détection +28, Diplomatie +20, Discrétion –8, Estimation +25, Fouille +25, Perception auditive +26, Psychologie +10, Renseignements +14, Saut +37 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Souffle balayant, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Capture (Ext). Inflige 2d8+11 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+15 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 25) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 6 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 21 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, faveur divine, projectile magique, protection contre le Bien* ; 2e — *fracassement, grâce féline, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 12d10 feu ; jet de Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Valinoghtorklax
Dragon d'âge mûr

Valinoghtorklax loue ses services. Seigneurs de guerre, rois brigands, magiciens conquérants et pillards fiélons de tout poil font appel à lui pour dévaster les armées et fortifications ennemies. Sa vie de mercenaire le conduit au travers du globe à participer à des révoltes, des soulèvements, des guerres frontalières, des invasions démoniaques et tout un éventail d'autres conflits. On le paye toujours généreusement et il demande des rallonges pour la tête des chefs adverses. En raison de sa nature mobile, la plupart de ses richesses sont transportables.

Sa tactique préférée consiste à engager l'ennemi depuis les airs, usant d'Attaque en vol et de Science de la capture contre un adversaire tout en ayant recours à son souffle rapide pour réduire ses ennemis en cendres.

Valinoghtorklax. Dragon rouge, âge mûr (m) ; FP 18 ; dragon (feu) de taille TG ; DV 25d12+150 ; pv 312 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 32 (contact 8, pris au dépourvu 32) ; BBA +25 ; Lutte +44 ; Att morsure (+34 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+34 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+29 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+29 corps à corps, 1d8+5) et queue (+26 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (23), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +14, Vig +20, Vol +18 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +17, Bluff +9, Concentration +24, Connaissances (géographie) +15, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +21, Connaissances (nature) +12, Connaissances (plans) +12, Connaissances (religion) +15, Détection +24, Diplomatie +22, Discrétion –8, Estimation +29, Fouille +29, Intimidation +30, Perception auditive +29, Psychologie +14, Saut +40 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Enchaînement, Science de la capture, Souffle rapide, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 28) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 7 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 26), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 2d8+11 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

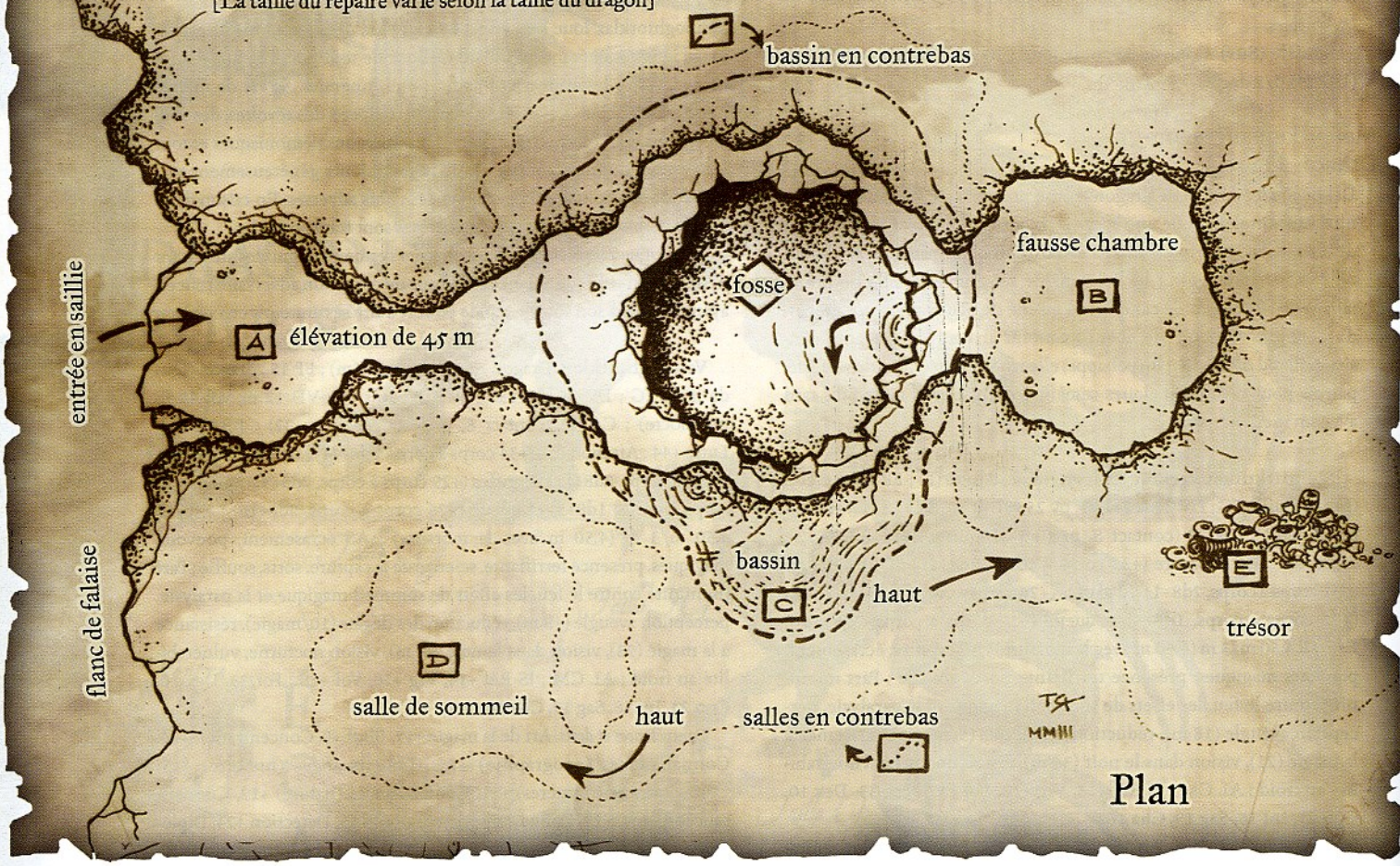
Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, décharge électrique, projectile magique, protection contre le Bien* ; 2e — *cacophonie, grâce féline, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, nuage nauséabond, protection contre les énergies destructives* ; 4e — *bouclier de feu, invisibilité suprême.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 14d10 feu ; jet de Réflexes (DD 28), 1/2 dégâts.

Dragon rouge

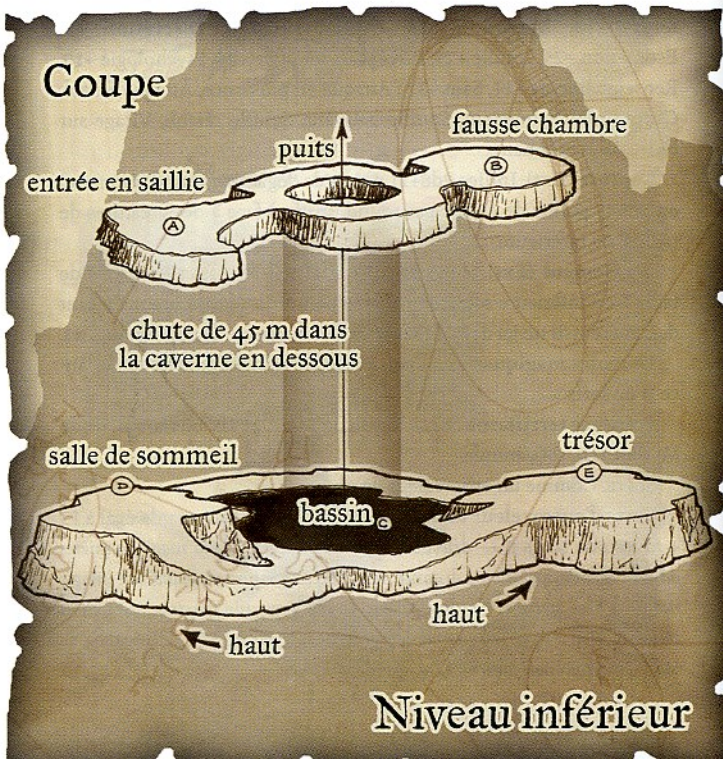
Antre classique de dragon rouge

[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]



Plan

Entrée



Niveau inférieur

Sventsorggviresh
Vieux dragon

Sventsorggviresh passe le plus clair de son temps dans son antre où elle s'allonge sur son vaste trésor et s'enorgueillit du destin favorable qui la frappe. Détestant quitter son repaire, elle ne s'en éloigne que lorsqu'elle a faim, même s'il lui arrive de persuader un groupe de méphites magmatiques, enflammés et vaporeux qui partagent son antre d'aller lui chercher un casse-croûte (ou du moins de lui en localiser un). Elle n'a pas confiance en eux et prend généralement soin de sceller son repaire à l'aide d'un *mur de force* quand elle part chasser. Habituellement, elle porte une *baguette de marteau du Chaos* dans un *gant de rangement* et une *baguette de bouclier de feu* dans un autre.

Sventsorggviresh a truffé son antre de sorts de *bouche magique* et d'*alarme* pour être prévenue de toute intrusion. Elle a également convaincu un prêtre maléfique de lancer des sorts d'*interdiction* pour son compte (histoire de parer à toute intrusion extradimensionnelle).

Sventsorggviresh. Dragon rouge, vieux (f) ; FP 20 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 28d12+196 ; pv 378 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 33 (contact 6, pris au dépourvu 33) ; BBA +28 ; Lutte +52 ; Att morsure (+36 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+36 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+32 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+31 corps à corps, 2d6+6) et queue (+31 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (24), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +16, Vig +23, Vol +21 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +20, Bluff +25, Concentration +27, Connaissances (géographie) +29, Connaissances (mystères) +29, Connaissances (religion) +29, Détection +26, Diplomatie +37, Discrétion –12, Estimation +33, Fouille +33, Intimidation +35, Perception auditive +33, Psychologie +19, Saut +44 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Critique anéantissant (griffes), Enchaînement, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 30), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 30) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 8 fois/jour ; *suggestion*, 3 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 27 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, coup au but, soins légers* ; 2e — *bouche magique, fracassement, grâce féline, invisibilité, soins modérés* ; 3e — *dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité, ténèbres profondes* ; 4e — *assassin imaginaire, confusion, œil du mage* ; 5e — *immobilisation de monstre, mur de force.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long ; 16d10 feu ; jet de Réflexes (DD 30), 1/2 dégâts.

Possessions. 2 *gants de rangement, collier d'adaptation, anneau de nage, baguette de marteau du Chaos* (niveau 8 de lanceur de sorts, 28 charges), *baguette de bouclier de feu* (22 charges).

Urivayotornotach
Très vieux dragon

Urivayotornotach voue une haine pathologique aux aventuriers. Il a fait de son antre un vaste piège agrémenté de fosses, de pieux, etc. Ses dons et sorts visent à optimiser ses pouvoirs d'anéantissement d'aventuriers tout en le protégeant des attaques habituelles. Ses expériences lui ont appris qu'il ne faut jamais mêler orgueil et tactique, et qu'il est tout à fait possible de feindre une blessure ou la lâcheté (ce que ne feraient pas la plupart des autres dragons rouges) pour prendre l'avantage. Il favorise les techniques de guérilla, obligeant ses adversaires à épuiser leurs ressources tout en les attirant au plus profond de son réseau de cavernes.

Urivayotornotach. Dragon rouge, très vieux (m) ; FP 21 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 31d12+248 ; pv 449 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 36 (contact 6, pris au dépourvu 36) ; BBA +31 ; Lutte +56 ; Att morsure (+40 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+40 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+35 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+35 corps à corps, 2d6+6) et queue (+35 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (26), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +17, Vig +25, Vol +25 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +23, Artisanat (fabrication de pièges) +18, Bluff +37, Concentration +28, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (religion) +31, Détection +37, Discrétion +2, Estimation +31, Fouille +37, Intimidation +39, Perception auditive +37, Psychologie +37, Saut +48, Utilisation d'objets magiques +22 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Science de la capture, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie, Vulnérabilité annulée.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+19 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 33) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 9 fois/jour ; *suggestion*, 3 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 30 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 29), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 4d6+13 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, contact glacial, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, grâce féline, invisibilité, pyrotechnie, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité, ténèbres profondes* ; 4e — *charme-monstre, désespoir foudroyant, immunité contre les sorts, invisibilité suprême* ; 5e — *blessure légère de groupe, débilité, magie des ombres* ; 6e — *brume acide, guérison suprême.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long ; 18d10 feu ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Durtaxsteingakila
Dragon vénérable

Durtaxsteingakila est peut-être le plus puissant seigneur de guerre de tous les temps. Elle a patiemment passé des décennies entières à conclure des alliances avec de puissantes créatures, qu'il s'agisse de démons, de slaads ou d'elfes noirs, dans le but de conquérir le continent. En chemin, elle a généré de nombreux conflits mineurs, chacun visant à déstabiliser un souverain local, à affaiblir des défenses ou à rendre son objectif réalisable. Pour ce faire, il lui est arrivé de sacrifier des alliés, mais toujours dans une perspective à long terme.

Malgré ses nombreux collaborateurs, nul ne saisit véritablement l'envergure de ses projets. La plupart de ses alliés ne se connaissent pas et certains se sont même affrontés. C'est ainsi qu'elle voit les choses.

Durtaxsteingakila. Dragon rouge, vénérable (f) ; FP 23 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 34d12+306 ; pv 527 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 39 (contact 6, pris au dépourvu 39) ; BBA +34 ; Lutte +60 ; Att morsure (+44 corps à corps, 4d6+14) ; Out morsure (+44 corps à corps, 4d6+14), 2 griffes (+40 corps à corps, 2d8+7/19–20), 2 ailes (+39 corps à corps, 2d6+7) et queue (+39 corps à corps, 2d8+21) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (28), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +19, Vig +28, Vol +26 ; For 39, Dex 10, Con 29, Int 24, Sag 25, Cha 24.

Compétences et dons. Art de la magie +25, Bluff +41, Concentration +29, Connaissances (géographie) +27, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (nature) +27, Connaissances (plans) +27, Connaissances (religion) +27, Détection +41, Diplomatie +47, Discrétion –12, Estimation +41, Fouille +41, Intimidation +45, Perception auditive +41, Psychologie +24, Saut +52, Survie +23 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Capture avancée, Science de la capture, Science du critique (griffes), Souffle agrandi, Virage sur l'aile.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+21 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 35), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+21 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 35) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 10 fois/jour ; *suggestion*, 3 fois/jour ; *orientation*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 33 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 4d6+14 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille G ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, contact glacial, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, grâce féline, pyrotechnie, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité, ténèbres profondes* ; 4e — *charme-monstre, désespoir foudroyant, immunité contre les sorts, invisibilité suprême* ; 5e — *blessure légère de groupe, débilité, immobilisation de monstre, magie des ombres* ; 6e — *dissipation suprême, guérison suprême, suggestion de groupe* ; 7e — *aliénation mentale, parole du Chaos.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long (cône de 27 m de long) ; 20d10 feu ; jet de Réflexes (DD 35), 1/2 dégâts.

Bheilorveilthion
Dracosire

Bheilorveilthion aime se battre en combat singulier avec de puissants adversaires. Dès que l'affrontement débute, il choisit une cible située à portée et charge, usant de Charge sanguinaire pour effectuer une attaque à outrance (suppléée par Attaque en puissance) et d'éventration si ses deux coups de griffes portent. Cela a généralement pour effet de réduire son opposant en charpie, ce qui permet au dragon de passer au suivant (si ses adversaires n'ont pas déjà fui à la vue du carnage). Il n'est pas rare que ce genre de combat ne dure qu'un round.

Bheilorveilthion. Dragon rouge, dracosire (m) ; FP 24 ; dragon (feu) de taille Gig ; DV 37d12+370 ; pv 610 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 42 (contact 6, pris au dépourvu 42) ; BBA +37 ; Lutte +64 ; Att morsure (+48 corps à corps, 4d6+15) ; Out morsure (+48 corps à corps, 4d6+15), 2 griffes (+48 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+48 corps à corps, 2d6+7) et queue (+48 corps à corps, 2d8+22) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (30), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +20, Vig +30, Vol +27 ; For 41, Dex 10, Con 31, Int 24, Sag 25, Cha 24.

Compétences et dons. Art de la magie +26, Bluff +44, Concentration +30, Connaissances (géographie) +33, Connaissances (histoire) +33, Connaissances (mystères) +35, Connaissances (plans) +35, Connaissances (religion) +35, Détection +47, Diplomatie +50, Discrétion –12, Estimation +44, Fouille +44, Intimidation +48, Perception auditive +47, Psychologie +30, Saut +56 ; Ascension en puissance, Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Charge sanguinaire, Enchaînement, Éventration, Science de l'initiative, Science des attaques multiples, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+22 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 38), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+15 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+22 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 35) sous peine d'être immobilisés.

Éventration (Ext). 4d8+22 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 11 fois/jour ; *suggestion*, 3 fois/jour ; *orientation*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 36 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 35), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, contact glacial, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, grâce féline, pyrotechnie, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité, ténèbres profondes* ; 4e — *charme-monstre, désespoir foudroyant, immunité contre les sorts, invisibilité suprême* ; 5e — *blessure légère de groupe, débilité, immobilisation de monstre, magie des ombres* ; 6e — *dissipation suprême, guérison suprême, suggestion de groupe* ; 7e — *aliénation mentale, inversion de la gravité, parole du Chaos* ; 8e — *flétrissure, symbole de mort.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long ; 22d10 feu ; jet de Réflexes (DD 38), 1/2 dégâts.

Syzdothyx
Grand dracosire

Syzdothyx aspire à l'immortalité. Bien qu'elle ait songé à devenir une dracoliche, elle a finalement décidé d'acquérir un statut divin. Dans ses moments les plus égotistes, elle rêve d'égaler le pouvoir de Tiamat en personne. Plus le temps passe, plus elle y croit. À court terme, elle cherche à attirer l'attention de la divinité draconique Garyx (cf. *Religion*, dans le Chapitre 2), peut-être pour devenir un avatar ou une compagne dans un premier temps. La valeur de son trésor dépasse celle de nombreux royaumes mineurs, mais elle n'hésitera pas à en faire le sacrifice pour poursuivre ses rêves d'ascension divine.

Syzdothyx. Dragon rouge, grand dracosire (f) ; FP 26 ; dragon (feu) de taille C ; DV 40d12+400 ; pv 660 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 41 (contact 2, pris au dépourvu 41) ; BBA +40 ; Lutte +73 ; Att morsure (+49 corps à corps, 4d8+17) ; Out morsure (+49 corps à corps, 4d8+17), 2 griffes (+47 corps à corps, 4d6+8), 2 ailes (+47 corps à corps, 2d8+8) et queue (+47 corps à corps, 4d6+25) ; Esp/all 9 m/6 m (9 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle ; Part immunité contre le feu, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (32), vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au froid ; AL CM ; JS Réf +22, Vig +32, Vol +32 ; For 45, Dex 10, Con 31, Int 26, Sag 27, Cha 26.

Compétences et dons. Art de la magie +29, Bluff +51, Concentration +31, Connaissances (géographie) +38, Connaissances (histoire) +38, Connaissances (mystères) +38, Connaissances (plans) +38, Connaissances (religion) +38, Déplacement silencieux +9, Détection +51, Diplomatie +55, Discrétion –16, Estimation +51, Fouille +45, Intimidation +53, Perception auditive +51, Psychologie +28, Saut +61, Survie +37 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Enchaînement, Savoir draconique, Science de l'initiative, Science de la capture, Souffle rapide, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer, Vulnérabilité amoindrie.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 12 m de diamètre ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 2d8+25 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 40), 1/2 dégâts.

Écrasement (Ext). Zone de 9 m × 9 m ; les adversaires de taille G ou inférieure subissent 4d8+25 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 40) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 12 fois/jour ; *suggestion*, 3 fois/jour ; *localisation suprême* et *orientation*, 1 fois/jour. Niveau 19 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 39 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 38), annule.

Science de la capture (Ext). Inflige 4d8+17 points de dégâts par round (morsure) ou 4d6+8 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille TG ou inférieure.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 19.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/8/8/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort). 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, bouclier de la foi, contact glacial, projectile magique* ; 2e — *détection de pensées, grâce féline, pyrotechnie, soins modérés, ténèbres* ; 3e — *dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, rapidité, ténèbres profondes* ; 4e — *charme-monstre, désespoir foudroyant, immunité contre les sorts, invisibilité suprême* ; 5e — *blessure légère de groupe, débilité, immobilisation de monstre, magie des ombres* ; 6e — *dissipation suprême, guérison suprême, suggestion de groupe* ; 7e — *aliénation mentale, inversion de la gravité, parole du Chaos* ; 8e — *charme-monstre de groupe, flétrissure, symbole de mort* ; 9e — *absorption d'énergie, nuée d'élémentaires.*

Souffle (Sur). Cône de 21 m de long ; 24d10 feu ; jet de Réflexes (DD 40), 1/2 dégâts.

EXEMPLES DE DRAGONS VERTS

Vous trouverez ci-dessous douze exemples de dragons verts, un pour chaque catégorie d'âge. Chaque description inclut des traits de personnalité et des notes de rencontre que le MD pourra détailler dans le cadre de sa campagne, ainsi que le profil de la créature.

Respiration aquatique (Ext). Le dragon vert peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et autres pouvoirs en restant totalement immergé.

Compétences. Le dragon vert se déplace dans l'eau à sa vitesse de nage sans effectuer de test de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Cloque
Dragonnet

Cloque compte parmi la noblesse de la forêt. Elle déteste les rires et la joie, méprise les elfes et hait pixies, grigs et autres créatures sylvestres

insouciantes. Elle évolue parmi les arbres, planant au-dessus de leur voûte, voletant dans leur feuillage ou se déplaçant furtivement au sol. Récemment, elle a repéré la demeure d'un groupe de pixies et tenté plusieurs assauts, mais les créatures ont jusqu'à présent réussi à éviter ses attaques. Durant sa dernière tentative, elle s'est retrouvée enchevêtrée, les pixies riant et dansant autour d'elle avant de rassembler leur maigres possessions et de s'enfoncer dans la forêt. Cloque a bien évidemment juré de se venger.

Cloque. Dragon vert, dragonnet (f) ; FP 3 ; dragon (air) de taille P ; DV 5d12+5 ; pv 37 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 30 m (moyenne) ; CA 15 (contact 11, pris au dépourvu 15) ; BBA +5 ; Lutte +2 ; Att morsure (+7 corps à corps, 1d6+1) ; Out morsure (+7 corps à corps, 1d6+1) et 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +4 ; For 13, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +5, Connaissances (nature) +5, Détection +7, Diplomatie +6, Discrétion +4, Fouille +5, Intimidation +4, Natation +17, Perception auditive +7, Psychologie +5 ; Vigilance, Virage sur l'aile.

Souffle (Sur). Cône de 6 m de long ; 2d6 acide ; jet de Réflexes (DD 13), 1/2 dégâts.

Mofette
Très jeune dragon

Mofette se voit comme un prédateur aérien meurtrier, régnant sur les cieux qui surplombent la voûte de la forêt. Cependant, à ce stade de son existence, Mofette fait davantage penser à un fin négociateur. Il a formé un partenariat avec une meute de worgs dont le territoire chevauche le sien et grâce à elles, il a conclu une vague alliance avec une tribu de gobelins. Cloque et les worgs constituent une équipe redoutable. Grâce aux reconnaissances aériennes du dragon, les résultats des chasses des worgs se sont sensiblement améliorés. De son côté, Cloque récupère le butin des victimes des worgs. Cependant, chaque parti reste méfiant à l'égard de l'autre. Le dragon trouve embêtant que les worgs ne soient pas impressionnées par sa simple présence. Il est conscient que la meute pourrait avoir raison de lui en combat, et cela le travaille également. Enfin, il craint que les alliés gobelins des worgs ne s'en prennent à son trésor au cours de l'une de ses absences.

Mofette. Dragon vert, très jeune (m) ; FP 4 ; dragon (air) de taille M ; DV 8d12+16 ; pv 68 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 17 (contact 10, pris au dépourvu 17) ; BBA +8 ; Lutte +10 ; Att morsure (+10 corps à corps, 1d8+2) ; Out morsure (+10 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+8 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +8, Vol +6 ; For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences et dons. Bluff +5, Détection +9, Diplomatie +14, Fouille +8, Intimidation +9, Natation +20, Perception auditive +8, Psychologie +8 ; Attaque en vol, Attaques multiples, Virage sur l'aile.

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long ; 4d6 acide ; jet de Réflexes (DD 16), 1/2 dégâts.

Ottwarslyndanox
Jeune dragon

Ottwarslyndanox est depuis longtemps en conflit avec une communauté d'elfes vivant au sein de la forêt qu'elle considère comme sienne. Durant sa plus tendre enfance, elle fit quelques raids sur la colonie, mais fut solidement repoussée à chaque fois. Aujourd'hui, bien qu'elle soit plus puissante, elle aborde ses ennemis avec beaucoup plus de prudence. Elle a appris à ne pas s'exposer à leurs attaques, sauf quand elle est certaine de l'emporter. Elle respecte les lanceurs de sorts et la magie en général, et elle attend le jour où elle-même pourra jeter des sorts. Elle est toujours en quête d'objets magiques susceptibles de lui conférer un avantage et fera tout ce qui est en son pouvoir pour en acquérir un nouveau (sauf si cela doit l'obliger à se séparer d'une partie de son trésor).

Ottwarslyndanox. Dragon vert, jeune (f) ; FP 5 ; dragon (air) de taille M ; DV 11d12+22 ; pv 93 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) ; BBA +11 ; Lutte +14 ; Att morsure (+14 corps à corps, 1d8+3) ; Out morsure (+14 corps à corps, 1d8+3), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+1) et 2 ailes (+9 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/all 1,50 m/1,50 m ; AS souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +8 ; For 17, Dex 10, Con 15, Int 12, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +6, Connaissances (nature) +6, Détection +15, Diplomatie +11, Estimation +4, Fouille +15, Intimidation +17, Natation +21, Perception auditive +12, Psychologie +15 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Souffle intensifié, Virage sur l'aile.

Souffle (Sur). Cône de 9 m de long ; 6d6 acide ; jet de Réflexes (DD 17, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts.

Rynskald
Dragon adolescent

Bien qu'il méprise tous les esprits follets et traque impitoyablement ceux qui s'aventurent sur son domaine, Rynskald a appris à retourner certains de leurs tours contre eux. Il adore se servir d'illusions pour distraire et désorienter ses ennemis et hurle de rire chaque fois qu'un esprit follet se fait prendre au piège. Évidemment, il reprend ses esprits une fois sa proie dans la bouche, mais il lui arrive de lâcher un petit rire étouffé tout en avalant son gibier.

Rynskald. Dragon vert, adolescent (m) ; FP 8 ; dragon (air) de taille G ; DV 14d12+42 ; pv 133 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 22) ; BBA +14 ; Lutte +22 ; Att morsure (+17 corps à corps, 2d6+4) ; Out morsure (+17 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+12 corps à corps, 1d8+2), 2 ailes (+12 corps à corps, 1d6+2) et queue (+12 corps à corps, 1d8+6) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +9, Vig +12, Vol +11 ; For 19, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +9, Bluff +7, Concentration +17, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (nature) +7, Détection +19, Diplomatie +12, Discrétion +12, Escalade +12, Fouille +14, Intimidation +16, Perception auditive +17, Psychologie +15 ; Attaque

en puissance, Attaque en vol, Expertise du combat, Présence terrifiante éveillée, Virage sur l'aile.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 10,50 m ; 13 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 19), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 1.

Sorts d'ensorceleur connus (5/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1er — *couleurs dansantes, coup au but.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 8d6 acide ; jet de Réflexes (DD 20), 1/2 dégâts.

Klorphaxius
Jeune dragon adulte

Certains groupes d'elfes sont connus pour bâtir des cités entières dans les arbres, élevant leurs gracieux édifices sur des plates-formes soutenues par les branches pour qu'ils aient le sentiment de ne faire qu'un avec le végétal. Klorphaxius a découvert une telle communauté. Celle-ci lui a plu et elle se l'est appropriée. Son antre se trouve dans l'arbre le plus imposant, où elle a investi le palais du prince elfe qui règnait jadis sur la ville. Elle a bien évidemment dû procéder à quelques aménagements pour que le palais convienne à sa forme de taille G, mais une fois les cloisons intérieures abattues, les débris n'ont pas semblé la déranger, d'autant qu'ils témoignent assurément de son courroux.

Klorphaxius. Dragon vert, jeune adulte (f) ; FP 11 ; dragon (air) de taille G ; DV 17d12+68 ; pv 178 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 25 (contact 9, pris au dépourvu 25) ; BBA +17 ; Lutte +27 ; Att morsure (+22 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+22 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+17 corps à corps, 1d6+3) et queue (+17 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/all 3 m/1,50 m (3 m avec la morsure) ; AS présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (19), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +10, Vig +14, Vol +12 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 14, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +10, Bluff +12, Concentration +14, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (mystères) +7, Déplacement silencieux +15, Détection +17, Diplomatie +6, Discrétion +16, Fouille +17, Intimidation +19, Natation +21, Perception auditive +19, Psychologie +17 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque en vol avancée, Enchaînement, Virage sur l'aile.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 m ; 16 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 20), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 3.

Sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, manipulation à distance, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, décharge électrique, projectile magique.*

Souffle (Sur). Cône de 12 m de long ; 10d6 acide ; jet de Réflexes (DD 22), 1/2 dégâts.

Kallionastiryne
Dragon adulte

Kallionastiryne voit comme sien le moindre centimètre carré de la forêt au sein de laquelle il a élu domicile. De fait, ceux qui y posent un pied sont des intrus et des vandales. La défense de la forêt qu'il mène lui vaut donc l'admiration contrainte et forcée de quelques druides. Cependant, il autorise souvent orques, géants et autres créatures maléfiques à chasser et couper du bois, demandant en échange or, gemmes et flatteries. En fait, il ne s'intéresse pas tant au bien-être de la forêt qu'à une certaine reconnaissance. Considérant les marchés conclus avec les créatures inférieures comme des accords temporaires, ceux-ci durent rarement longtemps.

Kallionastiryne. Dragon vert, adulte (m) ; FP 13 ; dragon (air) de taille TG ; DV 20d12+100 ; pv 230 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 27 (contact 8, pris au dépourvu 27) ; BBA +20 ; Lutte +36 ; Att morsure (+26 corps à corps, 2d8+8) ; Out morsure (+26 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+21 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+21 corps à corps, 1d8+4) et queue (+21 corps à corps, 2d6+12) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +12, Vig +17, Vol +15 ; For 27, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +15, Bluff +20, Concentration +15, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (nature) +18, Déplacement silencieux +20, Détection +23, Diplomatie +13, Discrétion +0, Fouille +23, Intimidation +25, Natation +24, Perception auditive +23, Psychologie +11 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Souffle tenace, Tornade ailée, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Capture (Ext). Inflige 2d8+8 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+12 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 23) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Suggestion*, 3 fois/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 16.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 m ; 19 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 21), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

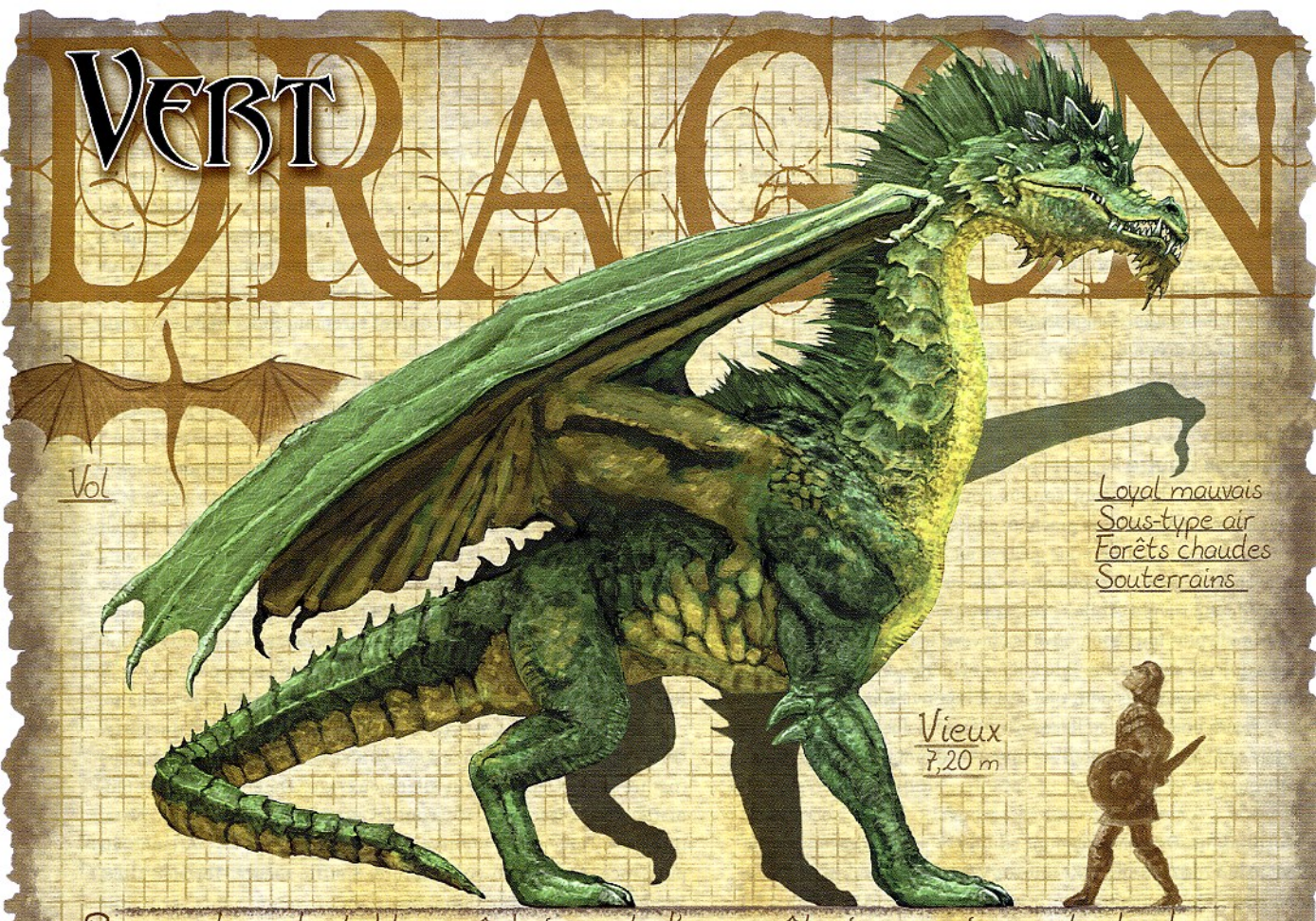
Sorts d'ensorceleur connus (6/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *aura magique de Nystul, bouclier, décharge électrique, repli expéditif* ; 2e — *détection de pensées, ténèbres.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 12d6 acide ; jet de Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Kesikasumislox
Dragon d'âge mûr

Aussi caustique que l'odeur de chlore qui l'enveloppe, Kesikasumislox sape le moral de ses adversaires. Elle a un don certain pour les sarcasmes, accompagnant chaque coup de griffes, d'aile ou de queue d'observations méprisantes quant aux faiblesses de ses opposants. Aucune blessure ne saurait la faire taire, et en ces rares occasions où elle doit prendre la fuite, elle ne peut s'empêcher de lancer une dernière remarque cinglante. Aucune créature vivante ne saurait échapper à son mépris, mais elle a appris à garder sa langue quand elle est en compagnie des dragons verts les plus âgés.

DRAGON VERT



Vol

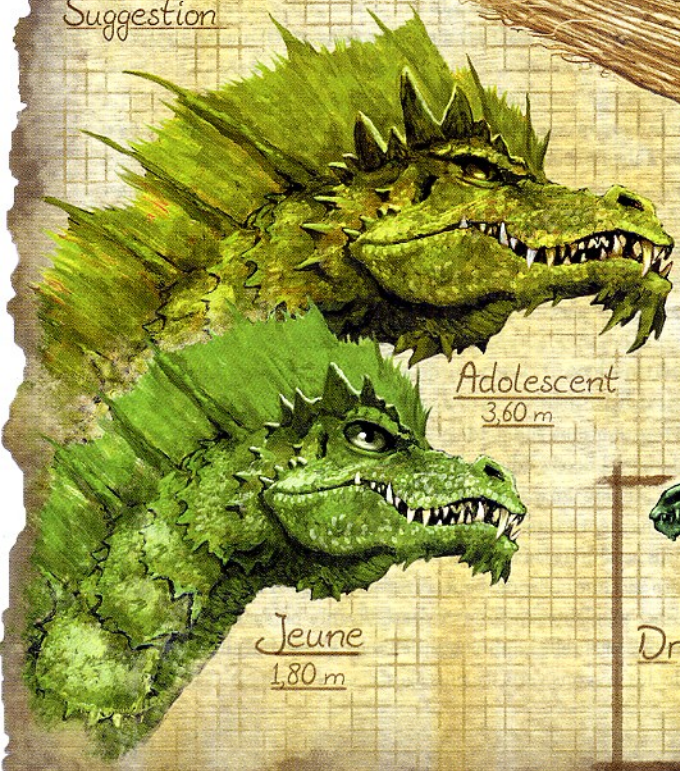
Loyal mauvais
Sous-type air
Forêts chaudes
Souterrains

Vieux
7,20 m

Pourvu de redoutables mâchoires et d'une crête impressionnante, le dragon vert est connu pour passer à l'attaque sans crier gare.

Empire végétal
Croissance végétale
Domination
Suggestion

Gros plan sur une écaille du cou montrant d'épais tissus et un bout de membrane dorsale.



Adolescent
3,60 m

Jeune
1,80 m

Spécimen retrouvé dans une forêt, près d'un repaire présumé.

Dragonnet
90 cm

Kesikasumislox. Dragon vert, âge mûr (f) ; FP 16 ; dragon (air) de taille TG ; DV 23d12+115 ; pv 264 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 30 (contact 8, pris au dépourvu 30) ; BBA +23 ; Lutte +40 ; Att morsure (+30 corps à corps, 2d8+9) ; Out morsure (+30 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+28 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+28 corps à corps, 1d8+4) et queue (+28 corps à corps, 2d6+13) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (22), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +13, Vig +18, Vol +16 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +14, Bluff +21, Concentration +18, Connaissances (folklore local) +14, Connaissances (nature) +14, Déplacement silencieux +23, Détection +26, Diplomatie +17, Discrétion +0, Fouille +26, Intimidation +26, Natation +23, Perception auditive +26, Psychologie +26 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Souffle agrandi, Souffle rapide, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Capture (Ext). Inflige 2d8+9 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+4 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 26) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Suggestion*, 3 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 16.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 m ; 22 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 7.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *bouclier, coup au but, projectile magique, protection contre le Bien, repli expéditif* ; 2e — *grâce féline, nuée grouillante, ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, rapidité.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long (cône de 22,50 m de long si agrandi) ; 14d6 acide ; jet de Réflexes (DD 26), 1/2 dégâts.

Othocintlydavarei
Vieux dragon

Bien qu'Othocintlydavarei ne soit certainement pas l'allié le plus probable de personnages joueurs d'alignement bon, il a un problème au sujet duquel ceux-ci pourraient l'aider. Un groupe de druides maléfiques s'est installé sur son territoire, et ils semblent résister à ses tentatives de relocalisation. Le dévouement fanatique dont ils font montre à l'égard de la pureté de la nature menace de mettre un terme à l'exploitation forestière qui remplit les coffres d'Othocintlydavarei. En effet, il taxe les bûcherons alors que les druides tentent de les chasser. Il souhaite se débarrasser de ces empêcheurs de tourner en rond, d'autant que les bûcherons préfèrent payer un tribut au dragon plutôt que d'être victimes des attaques intempestives des druides maléfiques et de leurs alliés animaux. Aussi étrange que cela puisse paraître, une certaine forme de coopération risque de naître de cette situation.

Othocintlydavarei. Dragon vert, vieux (m) ; FP 18 ; dragon (air) de taille TG ; DV 26d12+156 ; pv 325 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 33 (contact 8, pris au dépourvu 33) ; BBA +26 ; Lutte +44 ; Att morsure (+34 corps à corps, 2d8+10) ; Out morsure (+34 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+32 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+32 corps à corps, 1d8+5) et queue (+32 corps à corps, 2d6+15) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (24), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +15, Vig +21, Vol +19 ; For 31, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +18, Bluff +27, Concentration +23, Connaissances (folklore local) +20, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (nature) +20, Déplacement silencieux +26, Détection +30, Diplomatie +26, Discrétion –8, Fouille +30, Intimidation +32, Natation +24, Perception auditive +30, Psychologie +30 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la destruction, Souffle rapide, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 29) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Suggestion*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 72 m ; 25 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 9.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *arme magique, bouclier, coup au but, projectile magique, protection contre le Bien* ; 2e — *grâce féline, lueurs hypnotiques, nuée grouillante, ténèbres* ; 3e — *baiser du vampire, dissipation de la magie, rapidité* ; 4e — *invisibilité suprême, malédiction.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long ; 16d6 acide ; jet de Réflexes (DD 29), 1/2 dégâts.

Giixhosiptor
Très vieux dragon

Giixhosiptor aime jouer. Elle passe la majeure partie de son temps dans son antre, où elle concocte différents jeux. Quand elle s'ennuie, elle sort et se met en quête de créatures faibles ou crédules avec lesquelles elle peut mettre ses jeux en pratique. L'une de ses activités préférées consiste à attirer des créatures peu puissantes dans son repaire, des aventuriers de préférence. Ensuite, elle tente de les prendre au piège sans les tuer. Après les avoir délestés d'une bonne partie de leurs objets magiques, elle leur promet de les leur restituer s'ils lui rendent un petit service. Ensuite, elle les charge d'une mission ou d'une autre ; par exemple, tuer une chimère, tanner sa peau et la lui ramener pour qu'elle lui serve de tapis. Une fois les aventuriers de retour, elle précise qu'elle veut une peau plus ou moins grande, ou d'une autre couleur. Elle leur rend alors le tapis, un objet de leur équipement, et les charge d'une nouvelle mission, aussi difficile et dénuée d'intérêt. Après deux ou trois épisodes de ce type, les créatures refusent généralement de poursuivre ce petit jeu ou Giixhosiptor se lasse et décide de les dévorer.

Giixhosiptor. Dragon vert, très vieux (f) ; FP 19 ; dragon (air) de taille TG ; DV 29d12+174 ; pv 362 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 36 (contact 8, pris au dépourvu 36) ; BBA +29 ; Lutte +48 ; Att morsure (+38 corps à corps, 2d8+11) ; Out morsure (+38 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+36 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+36 corps à corps, 1d8+5) et queue (+36 corps à corps, 2d6+16) ; Esp/all 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure) ; AS écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (29), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +16, Vig +22, Vol +20 ; For 33, Dex 10, Con 23, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons. Art de la magie +19, Bluff +29, Concentration +25, Connaissances (histoire) +22, Connaissances (mystères) +22, Connaissances (religion) +22, Déplacement silencieux +29, Détection +22, Diplomatie +30, Discrétion –8, Fouille +33, Intimidation +37, Perception auditive +33, Psychologie +33 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Résistance à la magie éveillée, Souffle agrandi, Souffle balayant, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m × 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 30) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Suggestion*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 81 m ; 28 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 11.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, coup au but, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *bouche magique, détection de pensées, grâce féline, ténèbres, toile d'araignée* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, don des langues, rapidité* ; 4e — *énergie négative, invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel* ; 5e — *brume mentale, immobilisation de monstre.*

Souffle (Sur). Cône de 15 m de long (cône de 22,50 m de long si agrandi) ; 18d6 acide ; jet de Réflexes (DD 30), 1/2 dégâts.

Væctorfinyairuxo
Dragon vénérable

Bien qu'il essaye d'être aussi impérieux et distant que tous les dragons verts, Væctorfinyairuxo a du mal à résister à sa curiosité maladive. D'autres dragons verts se moquent parfois de lui, le qualifiant de « dragon de bronze oxydé » car il lui arrive de renoncer à ses semblants de supériorité pour poser des questions à des créatures qui ne devraient être que ses proies. En effet, il souhaite savoir ce que font leurs objets magiques, la nature de la mission qui les amène dans ses bois, pourquoi ils veulent mourir contre un adversaire aussi prodigieux que lui, ce qu'ils veulent que l'on fasse de leur restes, qui va pleurer leur disparition, etc. Cela dure parfois si longtemps qu'il n'en résulte d'ailleurs aucun combat.

Væctorfinyairuxo. Dragon vert, vénérable (m) ; FP 21 ; dragon (air) de taille Gig ; DV 32d12+224 ; pv 432 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 60 m (médiocre) ; CA 37 (contact 6, pris au dépourvu 37) ; BBA +32 ; Lutte +59 ; Att morsure (+40 corps à corps, 4d6+12) ; Out morsure (+40 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+35 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+35 corps à corps, 2d6+6) et queue (+35 corps à corps, 2d8+18) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part guérison accélérée (3), immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (15/magie), résistance à la magie (27), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +20, Vig +25, Vol +23 ; For 35, Dex 10, Con 25, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Bluff +33, Concentration +27, Connaissances (folklore local) +19, Connaissances (histoire) +19, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (nature) +19, Connaissances (plans) +19, Déplacement silencieux +32, Détection +37, Diplomatie +34, Discrétion –12, Fouille +37, Intimidation +41, Natation +28, Perception auditive +37, Psychologie +37, Survie +14 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Guérison accélérée, Réflexes surhumains, Science de la manœuvrabilité, Souffle agrandi, Souffle rétabli, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+18 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+12 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+18 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 33) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Domination* et *suggestion*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 13 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 31 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 31), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 13.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, coup au but, projectile magique, repli expéditif* ; 2e — *bouche magique, détection de pensées, grâce féline, ténèbres, toile d'araignée* ; 3e — *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, don des langues, rapidité* ; 4e — *énergie négative, invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel, malédiction* ; 5e — *cône de froid, débilité, immobilisation de monstre* ; 6e — *cercle de mort, mauvais œil.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long (cône de 27 m de long si agrandi) ; 20d6 acide ; jet de Réflexes (DD 33), 1/2 dégâts.

Kranimatraxius
Dracosire

Kranimatraxius croit fermement que l'esprit de toute créature lui appartient et qu'elle peut en faire ce qu'elle veut. Faible et malléable à souhait comparé à la volonté de fer des dragons, l'esprit d'autrui est aisément sujet à *aliénation mentale*, *débilité* et *suggestion de groupe*. Elle peut même tuer en usant de son imagination en lançant *assassin imaginaire*. Son souffle est un moyen direct de tuer ses adversaires, mais elle tire un tel plaisir de leur asservissement mental qu'elle n'use généralement de son gaz délétère qu'en dernier ressort.

Dragon vert

Antre classique de dragon vert

[La taille du repaire varie selon la taille du dragon]

Kranimatraxius. Dragon vert, dracosire (f) ; FP 22 ; dragon (air) de taille Gig ; DV 35d12+280 ; pv 507 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 40 (contact 6, pris au dépourvu 40) ; BBA +35 ; Lutte +60 ; Att morsure (+44 corps à corps, 4d6+13) ; Out morsure (+44 corps à corps, 4d6+13), 2 griffes (+42 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+42 corps à corps, 2d6+6) et queue (+42 corps à corps, 2d8+19) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (28), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +19, Vig +27, Vol +24 ; For 37, Dex 10, Con 27, Int 20, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Art de la magie +23, Bluff +40, Concentration +28, Connaissances (folklore local) +20, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (nature) +20, Déguisement +15, Déplacement silencieux +34, Détection +40, Diplomatie +47, Discrétion +24, Fouille +40, Intimidation +44, Natation +29, Perception auditive +40, Psychologie +40 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Coup rapide, Enchaînement, Souffle rapide, Souffle rétabli, Souffle tenace, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+19 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 35), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+13 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+6 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+19 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 35) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Domination* et *suggestion*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 99 m ; 34 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 32), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 15.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *arme magique, bouclier, coup au but, projectile magique, protection contre le Bien* ; 2e — *détection de pensées, grâce féline, nuée grouillante, ténèbres, toile d'araignée* ; 3e — *affûtage, baiser du vampire, flèches enflammées, rapidité* ; 4e — *assassin imaginaire, désespoir foudroyant, invisibilité suprême, malédiction* ; 5e —*débilité, immobilisation de monstre, mur de force, possession* ; 6e — *cercle de mort, dissipation suprême, suggestion de groupe* ; 7e — *aliénation mentale, mot de pouvoir étourdissant.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long ; 22d6 acide ; jet de Réflexes (DD 35), 1/2 dégâts.

Dimithkarjic
Grand dracosire

Dimithkarjic est convaincu que son heure est bientôt venue. Il ne se demande pas simplement si la mort va bientôt venir frapper à sa porte, il l'attend avec impatience. Il prétend depuis des siècles qu'il ne vivra pas jusqu'à 2 000 ans, et l'échéance n'est plus qu'à quelques mois, aussi sa mort est-elle inévitable. Cela ne fait pas de lui un moins bon adversaire, loin de là. Il combat aussi férocement que durant sa jeunesse. Cependant, il ne fuit jamais car il accepte le sort qui, à ses yeux, lui est réservé.

Dimithkarjic. Dragon vert, grand dracosire (m) ; FP 24 ; dragon (air) de taille Gig ; DV 38d12+304 ; pv 551 ; Init +0 ; VD 12 m, nage 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 43 (contact 6, pris au dépourvu 43) ; BBA +38 ; Lutte +66 ; Att morsure (+48 corps à corps, 4d6+14) ; Out morsure (+48 corps à corps, 4d6+14), 2 griffes (+46 corps à corps, 2d8+7), 2 ailes (+46 corps à corps, 2d6+7) et queue (+46 corps à corps, 2d8+21) ; Esp/all 6 m/4,50 m (6 m avec la morsure) ; AS balayage de queue, capture, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, les effets de sommeil magique et la paralysie, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (20/magie), résistance à la magie (30), respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +21, Vig +29, Vol +27 ; For 39, Dex 10, Con 27, Int 22, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +26, Bluff +44, Concentration +30, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (géographie) +31, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (nature) +31, Déplacement silencieux +38, Détection +44, Diplomatie +47, Discrétion –12, Fouille +44, Intimidation +48, Natation +30, Perception auditive +44, Psychologie +44, Survie +23 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Enchaînement, Souffle persistant, Souffle rapide, Souffle rétabli, Souffle tenace, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Balayage de queue (Ext). Demi-cercle de 9 m de diamètre ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d6+21 points de dégâts contondants ; jet de Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts.

Capture (Ext). Inflige 4d6+14 points de dégâts par round (morsure) ou 2d8+7 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille M ou inférieure.

Écrasement (Ext). Zone de 6 m × 6 m ; les adversaires de taille M ou inférieure subissent 4d6+21 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 37) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Domination* et *suggestion*, 3 fois/jour ; *croissance végétale* et *empire végétal*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 108 m ; 37 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 37), annule.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 17.

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/8/7/7/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *arme magique, bouclier, coup au but, projectile magique, protection contre le Bien* ; 2e — *détection de pensées, grâce féline, nuée grouillante, ténèbres, toile d'araignée* ; 3e — *affûtage, baiser du vampire, flèches enflammées, rapidité* ; 4e — *assassin imaginaire, désespoir foudroyant, invisibilité suprême, malédiction* ; 5e —*débilité, immobilisation de monstre, mur de force, possession* ; 6e —*dissipation suprême, éclair multiple, mauvais œil* ; 7e — *aliénation mentale, mot de pouvoir étourdissant, rayons prismatiques* ; 8e — *charme-monstre de groupe, protection contre les sorts.*

Souffle (Sur). Cône de 18 m de long ; 24d6 acide ; jet de Réflexes (DD 37), 1/2 dégâts.

Appendice 1 : le trésor du dragon

Le MD : *après avoir terrassé le dragon, vous entreprenez de piller sa caverne. Une fois l'ensemble vendu, vous récupérez 17 562 po et 5 pa, ce qui inclut les coûts d'identification et d'estimation.*

Les joueurs : (bâillements). *Au suivant ?*

Si vous et vos joueurs en avez assez des trésors, sans doute est-il temps de les pimenter en les détaillant avec précision. Peu de joueurs s'intéressent à « six gemmes d'une valeur de 100 po pièce » ou, pire encore, à « trois objets d'art d'une valeur de 500 po chacun ». Si vous avez pris le temps de concevoir un dragon unique, prenez quelques minutes de plus pour déterminer un trésor digne de lui.

Les trois composantes de base d'un trésor sont les pièces, les biens précieux (gemmes et objets d'art) et les objets (ordinaires et magiques). Au sein de chacune de ces catégories, il existe de nombreux moyens de diversifier les découvertes des personnages. Ainsi, la prochaine fois que vos PJ mettront la main sur le trésor d'un dragon, voici ce que vous entendrez assurément :

Mialyë : *comment croyez-vous que ce dragon a pu mettre la main sur ces pièces frappées de l'autre côté de la mer ?*

Lidda : *peu importe. Il faut que je déloge les émeraudes de cette statue en granit.*

Jozan : *hé ! Tordek ! aide-moi à dégager cette table en tek incrustée de platine !*

Tordek : *j'arrive. Laisse-moi simplement le temps de finir ce fût de bière naine...*

PIÈCES

La première astuce visant à ôter aux tas de pièce leur aspect générique consiste à ne pas arrondir leur nombre. Une fois le nombre de milliers, de centaines ou de dizaines de pièces présentes déterminé, réduisez le premier chiffre d'un point (par exemple, de 6 000 à 5 000 ou de 100 à 90). Ensuite, remplacez les zéros restant par le fruit de 1d10.

Exemple. Le MD lance 2d6 × 1 000 pour déterminer le nombre de pièces d'or présentes dans le trésor et obtient un résultat de 7 000. Il commence par réduire celui-ci à 6 000 puis lance 1d10 pour les centaines, les dizaines et les unités, obtenant ainsi les résultats suivants : 4, 5 et 1. Cela donne donc 6 451 po, un beau nombre qui semble plus naturel que s'il avait été arrondi.

Sur le long terme, cela réduit légèrement le nombre de pièces que trouvent les PJ. Si ce détail vous chiffonne, vous pouvez ajouter au trésor un objet dont la valeur compense cette perte. Par exemple, en reprenant l'exemple ci-dessus, vous pouvez ajouter un objet dont la valeur est comprise entre 500 et 600 po.

L'autre solution consiste à remplacer les pièces par une autre forme de monnaie. Pour ce qui est des grosses transactions, les pièces ne sont pas toujours très pratiques. De toute évidence, il est plus facile de transporter du papier ou de compter des lingots.

Dans la plupart des cultures médiévales fantastiques, le papier-monnaie est rare. Cependant, les reconnaissances de dette, les lettres de crédit et autres « promesses de payement » peuvent parfaitement exister, particulièrement au sein d'une culture commerciale. Un tel document vaut beaucoup plus que son poids en or, mais il n'est sans doute possible de l'échanger que dans les communautés de bonne taille. Comptez qu'il est impossible d'échanger une reconnaissance de dette dépassant la limite financière de la communauté où se situe le créancier. En outre, à moins de l'échanger avec l'individu l'ayant signée, il est probable que son possesseur n'en tire que la moitié de sa valeur en pièces ou en biens précieux (tout dépend du MD et de la situation). Les PJ désireux d'en tirer la valeur réelle se rendront certainement de ville en ville à la recherche du marchand dont le nom figure sur le document. Évidemment, rien ne garantit que le document soit authentique (cf. compétence Contrefaçon, page 71 du *Manuel des Joueurs*), mais utilisez ce genre d'outil avec parcimonie.

Les lingots de métaux précieux sont très courants dans les sociétés qui commercent volontiers avec ce genre de biens, comme chez les nains et les gnomes. Généralement, ils arborent un poinçon dévoilant leur origine. Un tel lingot pèse habituellement 500 grammes et vaut 50 pièces du métal dans lequel il a été coulé.

Lingot	Valeur	Valeur en po
Cuivre	50 pc	0,5 po
Argent	50 pa	5 po
Or	50 po	50 po
Platine	50 pp	500 po

Comme le précise le *Manuel des Joueurs* (cf. *Richesses non monétaires*, page 112), la plupart des richesses ne prennent pas la forme de pièces

TABLE A–1 : PRODUITS DE CONSOMMATION

1d100	Article
01–40	Nourriture, boisson et épices
01–08	Bière (3 pc)
09–11	Bière de qualité (2 po)
12–17	Cannelle (1 po)
18	Clous de girofle (15 po)
19–23	Huile de cuisine courante (1 pc)
24–26	Huile de cuisine rare (1 po)
27–38	Farine (2 pc)
39–43	Gingembre (2 po)
44–48	Poivre (2 po)
49	Safran (15 po)
50–52	Sel (5 po)
53–62	Feuilles de thé (2 pa)
63–72	Tabac (5 pa)
73–84	Blé (1 pc)
85–92	Vin de table (3 pc)
93–95	Vin fin (5 po)
96–100	Autre
41–70	Minerai ou bois
01–02	Adamantium (100 po)
03–22	Cuivre (5 pa)
23–27	Ébénite (10 po)
28–37	Or (50 po)
38–62	Fer (1 pa)
63–72	Plomb (5 pc)
73–75	Mithral (100 po)
76–80	Platine (500 po)
81–95	Argent (5 po)
96–100	Autre
71–100	Textile*
01	Vêtement tissé de fils d'or (1 000 po ; 5 kilos)
02–04	Vêtement tissé de fils d'argent (100 po ; 5 kilos)
05–34	Coton (1 po ; 250 grammes)
35–44	Toile de lin (4 po ; 500 grammes)
45–47	Brocart lamé (250 po ; 2,5 kilos)
48–52	Satin (6 po ; 250 grammes)
53–62	Soie (5 po ; 250 grammes)
63–70	Velours (15 po ; 1 kilo)
71–95	Laine (2 po ; 1 kilo)
96–100	Autre

* Prix et poids sont donnés pour 1 m².

de monnaie. Du reste, il n'est pas difficile d'imaginer qu'un dragon pillant régulièrement des caravanes commerciales ait un trésor incluant diverses marchandises. Ces dernières étant généralement échangées à leur valeur réelle, rien ne vous empêche de remplacer une partie des pièces de monnaie par des biens précieux. Bien entendu, un manque ou un excès de biens précis dans une région donnée modifieront leur valeur de manière très sensible. Pour générer de tels objets aléatoirement, reportez-vous à la Table A–1. Lancez 1d100 pour déterminez la catégorie de l'objet (« Nourriture, boisson et épices », par exemple), puis relancez 1d100 au sein de celle-ci pour déterminer la nature précise de l'objet (comme « Bière »). Les prix indiqués valent pour 500 grammes ou 1/2 litre (ou 1 m² pour ce qui est des vêtements).

Si vous ne souhaitez pas inclure des pièces faites en différents métaux, vous pouvez néanmoins ajouter un soupçon de diversité dans votre trésor. Pour ce faire, il suffit d'y inclure des pièces frappées en différents royaumes, provinces ou états-cités, voire en des régions inconnues, ce qui risque d'intriguer les personnages joueurs. Si le trésor d'un dragon renferme des pièces de platine arborant une araignée à tête d'elfe, les personnages soupçonneront (à tort ou à raison) le monstre d'avoir conclu une alliance avec des drows.

BIENS PRÉCIEUX

Des trois composantes, les biens précieux offrent les meilleures alternatives visant à personnaliser un trésor. Après tout, il existe des dizaines de variétés de gemmes et un nombre illimité d'objets d'art. Dans certains cas, vous créerez des objets d'art tellement intéressants que les personnages préfèreront les garder plutôt que de les vendre !

Les biens précieux, et plus particulièrement les objets d'art, constituent de belles occasions de rebondir sur une nouvelle aventure. Peut-être les personnages souhaitent-ils trouver le créateur d'une sculpture ou d'une peinture, ou l'ancien propriétaire d'un trône antique. Peut-être certains ont-ils de toute évidence été volés, les PJ pouvant compter sur des récompenses s'ils les restituent à leurs propriétaires légitimes.

QUELLE EST LA TAILLE DE CE TAS DE PIÈCES ?

Comme le précise le *Manuel des Joueurs*, une pièce pèse environ 10 grammes. Mais quelle place prennent les pièces, et quel volume emplit un tas de pièces tel qu'on peut en trouver dans le trésor d'un dragon ? Du reste, les dragons dorment-ils réellement sur des matelas de pièces ?

Une pièce normale fait 2,5 centimètres de diamètre pour 25 millimètres d'épaisseur. Un cube de 30 centimètres de côté peut donc en renfermer 12 000 environ.

Évidemment, les pièces sont rarement rangées dans des boîtes et prennent plus souvent la forme de tas. Dans ce cas, nos 12 000 pièces occupent une zone de 1,50 mètre de côté sur une hauteur de 1,5 centimètre environ, ou de 90 centimètres de côté sur 2,5 centimètres. Cela suffit pour qu'un dragon de taille P s'y prélasse, et même pour qu'un dragon de taille M s'y allonge.

Cependant, les dragons de plus grande taille ont besoin d'un nombre incroyable de pièces pour se constituer un nid sur lequel dormir. Un dragon de taille G a donc besoin de 50 000 pièces pour se créer un « lit », contre 100 000 ou plus pour un dragon de taille TG. De leur côté, les dragons de taille Gig ou C ont besoin d'au moins un demi million de pièces pour se constituer un vrai « lit ». Même alors, il ne s'agit pas d'un tas énorme, mais d'une couche de pièces relativement fine.

C'est pour cette raison que les dragons n'ont pas de nid entièrement composé de pièces (bien que certains réunissent des pièces de cuivre dans ce sens). Cependant, rien ne les empêche de rêver...

GEMMES

La Table 3–6 du *Guide du Maître* (cf. page 55) dévoile une longue liste de gemmes, chacune affublée d'une valeur. Celle-ci vaut pour une pierre taillée. Pour ce qui est d'une pierre brute, comptez un tiers de sa valeur ouvrée.

Un personnage pourvu de la compétence Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses) peut augmenter la valeur d'une gemme brute. Le coût des matières brutes est représenté par la pierre non taillée. Le DD du test varie entre 10 (pour les pierres d'une valeur inférieure ou égale à 50 po), 15 (pour les pierres d'une valeur comprise entre 50 po et 500 po) et 20 ou plus (pour les gemmes valant plus de 500 po). Si le MD le souhaite, une pierre est détruite si le test est raté d'au moins 5 points, ce qui oblige le personnage à recommencer avec une nouvelle.

Vous pouvez également accroître l'intérêt que représentent les gemmes en leur conférant un aspect exotique ou une rareté manifeste. Peut-être les plus belles perles sont-elles retrouvées par des plongeurs gnomes dans une baie précise, ou peut-être les elfes contrôlent-ils le marché des émeraudes. Peut-être la monnaie des géants du givre de votre campagne prend-elle la forme d'héliotropes, indiquant par là que si les personnages dénichent une grande quantité de ces pierres, cela voudra sûrement dire qu'elles viennent de chez ces humanoïdes.

OBJETS D'ART

La Table 3–7 du *Guide du Maître* (page 55) offre plusieurs exemples d'objets d'art susceptibles de compter parmi un trésor. Cependant, cette liste vous paraîtra rapidement redondante si vous avez a constituer plusieurs trésors de dragon.

Les tables ci-dessous permettent de concevoir des milliers d'objets d'art que vous pourrez inclure à vos parties en jetant quelques dés.

Pour créer un objet d'art, commencez par vous intéresser à la Table A–2. Lancez 1d100 ou sélectionnez le type d'objet que vous avez en tête (œuvre d'art, vêtement, meuble, bijou, instrument de musique, jouet ou jeu, ou ustensile).

Une fois le type de l'objet déterminé, rendez-vous à la table appropriée (A–3, A–4, A–5, A–6, A–7, A–8 ou A–9) pour fixer la nature précise de l'objet. Parfois, des jets supplémentaires sont requis, notamment pour déterminer le type de matériau.

TABLE A–2 : TYPE D'OBJET

1d100	Type d'objet d'art
01–25	Œuvre d'art (cf. Table A–3)
26–35	Vêtements (cf. Table A–4)
36–40	Meubles (cf. Table A–5)
41–80	Bijoux (cf. Table A–6)
81–85	Instruments de musique (Table A–7)
86–90	Jeux et jouets (cf. Table A–8)
91–100	Ustensiles (cf. Table A–9)

TABLE A–3 : ŒUVRE D'ART

1d100	Type d'œuvre d'art
01–15	Buste* (D)
16–25	Forme géométrique (D)
01–20	Cube
21–40	Cylindre
41–60	Dodécaèdre
61–80	Pyramide
81–100	Sphère
26–40	Tableau*
41–50	Colonne
51–60	Statue, taille réelle ou plus grande * (D)
61–75	Statue, petite* (D)
76–100	Tapisserie/tenture* (M)

* Cf. Table A–12 pour déterminer ce que représente l'objet.

TABLE A–4 : VÊTEMENTS

1d100	Type de vêtement*
01–15	Bottes/chaussures/chaussons
16–25	Chausses/pantalon/jupe
26–40	Cape/manteau
41–42	Bandeau
43–47	Gants
48–52	Couvre-chef
53–55	Casque
56–60	Masque
61–70	Chemise
71–85	Tabar/tunique
86–100	Vêtements de cérémonie

* Cf. Table A–11 pour déterminer la matière du vêtement.

TABLE A–5 : MEUBLES

1d100	Type de meuble
01–03	Armoire (D)
04–06	Tonneau (D)
07–10	Banc (D, M pour le rembourrage)
11–13	Couverture (M)
14–16	Bibliothèque (D)
17–19	Brasero (D)
20–22	Candélabre (D)
23–25	Chandelier (D)
26–28	Chaise (D, M pour le rembourrage)
29–32	Lustre (D)
33–35	Coffre (D)
36–40	Divan/sofa (D, M pour le rembourrage)
41–43	Rideau (M)
44–48	Bureau (D)
49–53	Présentoir (D)
54–56	Tabouret (D, M pour le rembourrage)
57–59	Sablier (D)
60–62	Lampe (D)
63–66	Glace à main (D)
67–69	Miroir mural (D)
70–71	Oreiller (M)
72–77	Tapis (M)
78–80	Sac (M)
81–83	Feuilles (M)
84–87	Table (D)
88–91	Table basse (D)
92–100	Urne

TABLE A–6 : BIJOUX

1d100	Type de bijou*
01–05	Amulette
06–11	Bracelet de cheville
12–15	Brassard
16–20	Ceinture
21–28	Bracelet
29–35	Broche
36–40	Diadème
41–44	Couronne
45–51	Boucle(s) d'oreille
52–54	Peigne
55–57	Épingle à chapeau
58–61	Médaillon
62–67	Collier
68–71	Pendentif
72–73	Talisman
74–75	Phylactère
76–82	Épingle
83–91	Anneau
92–95	Sceptre
96–100	Tiare

* Cf. Table A–10 pour déterminer la matière principale du bijou, puis effectuez 1d3–1 jets sur la Table A–13.

TABLE A–7 : INSTRUMENTS DE MUSIQUE

1d100	Type d'instrument
01–02	Cor de berger
03	Cornemuse
04–05	Banjo
06–07	Cloche
08	Os
09–10	Carillon
11–12	Clavicorde
13–14	CrumhornCor
15–18	Tambourin
19–22	Tambour
23–26	Timbale
27–28	Tympanon
29–32	Violon
33–36	Flûte
37–39	Gong
40–43	Clochette
44–45	Harmonica
46–48	Harpe
49–50	Harpe éolienne
51–52	Clavecin
53–54	Hautbois
55–57	Corne naturelle

58–60	Corne (coquillage)
61–63	Guimbarde
64–65	Lur
66–68	Luth
69–71	Lyre
72–74	Mandoline
75	Orgue
76–78	Flûte de Pan
79	Psaltérion
80–81	Flûte à bec
82	Chalumeau
83–84	Carillon éolien
85–88	TambourinClarinette
89–92	Trompette de héraut
93	Diapason
94–97	Sifflet
98–100	Cithare

Table A–8 : jeux et jouets

1d100	Type de jeu ou jouet
01–10	Jeu d'échec (D)
11–20	Jeu de dés (D)
21–35	Poupée (M)
36–45	Poupée en porcelaine
46–55	Sac de billes (D)
56–65	Mobile (D ou M)
66–90	Boîte à musique (D)
91-100	Marionnette (M)

Table A–9 : ustensiles

1d100	Type d'ustensile*
01–10	Bol
11–20	Coupe
21–30	Pot
31–40	Verre
41–50	Chope
51–60	Assiette
61–70	Écuelle
71–80	Soucoupe
81–90	Plateau
91–100	Vase

* Cf. Table A–10 pour déterminer la matière de l'ustensile. Il a également 25 % de chances de dépeindre une personne ou une scène (cf. Table A–12).

Table A–10 : matière (dure)

1d100	Matière
01–05	Os
06–08	Corail
09–12	Cristal
13–16	Verre
17–21	Ivoire/corne
01–12	Sanglier
13–24	Cachalot
25–36	Éléphant
37–48	Hippopotame
49–60	Calao
61–72	Mammouth
73–84	Nerval
85–88	Licorne
89–100	Morse
22–46	Métal
01–02	Adamantium
03–21	Airain
22–43	Bronze
44–61	Cuivre
62–65	Or
66–78	Fer
79–81	Plomb
82–84	Mithral
85–87	Platine
88–91	Argent
92–100	Acier
47–50	Nacre
51–70	Pierre
01–13	Granit
14–26	Calcaire
27–39	Marbre
40–52	Obsidienne
53–61	Onyx
62–74	Grès
75–87	Ardoise
88–100	Stéatite
71–90	Bois dur
01–10	Frêne
11–25	Noisetier
26–35	Ébénite
36–45	Noyer
46–60	Acajou
61–70	Érable
71–90	Chêne
91–100	Tek
91–100	Bois souple
01–15	Aune
16–25	Balsa
26–45	Cèdre
46–65	Sapin
66–85	Pin
86–100	If

Table A–11 : matière (molle)

1d100	Matière
01–40	Vêtement
01–02	Tissé de fils d'or
03–22	Coton
23–32	Toile de lin
33–35	Brocart lamé
36–50	Satin
51–65	Soie
66–80	Velours
81–100	Laine
41–55	Plumes
01–12	Aigle*
13–22	Faucon*
23–34	Caille
35–44	Chouette
45–59	Paon
60–71	Faisan
72–83	Corbeau
84–95	Cygne
96–100	Autre
56–60	Plumes exotiques**
01–03	Achaïeraï
04–05	Archon
06–11	Arrawak
12–14	Couatl
15–24	Aigle géant
25–34	Hibou géant
35–44	Griffon
45–54	Hippogriffe
55–56	Lammasu
57–58	Lillende
59–68	Ours-hibou
69–74	Pégase
75–76	Phénix
77–86	Rukh
87–92	Sphinx
93–95	Vrock
96–100	Autre
61–75	Fourrure
01–03	Gorille*
04–07	Blaireau*
08–22	Ours (brun, noir ou polaire)*
23–27	Castor
28–32	Sanglier*
33–35	Chameau
36–41	Guépard/léopard
42–44	Hermine/vison
45–48	Renard
49–51	Cheval
50–57	Lion*
58–60	Lapin
61–62	Raton laveur
63–67	Rat*
68/70	Phoque/lion de mer
71–73	Mouton
74–79	Tigre*
80–82	Belette*
83–89	Loup*
90–93	Glouton*
94–95	Worg
96–100	Autre
76–80	Fourrure exotique**
01–04	Barghest
05–13	Chien esquiveur
14–26	Bête éclipsante
27–34	Girallon
35–40	Griffon
41–46	Chat d'enfer
47–55	Krenshar
56–61	Manticore
62–64	Rakshasa
65–73	Molosse d'ombre
74–86	Loup arctique
87–95	Chien de Yeth
96–100	Autre
81–95	Cuir/peau
01–08	Alligator/crocodile
09–11	Gorille*
12–13	Chauve-souris*
14–20	Bison
21–27	Sanglier*
28–29	Chameau
30–40	Bœuf/vache
41–48	Daim
49–53	Éléphant
54–58	Cheval
59–63	Lézard
64–69	Cochon
70–74	Rhinocéros
75–76	Lion de mer/phoque
77–81	Requin*
82–87	Mouton
88–95	Serpent
96–100	Autre
96–100	Cuir/peau, exotique**
01–06	Basilic
07–11	Béhir
12–14	Bulette
15–21	Chimère

22–41	Dinosaure
42–56	Dragon
57–61	Dragonne
62–68	Hydre
69–73	Naga
74–76	Ver pourpre
77–79	Ravid
80–82	Remorhaz
83–85	Lézard voltaïque
86–95	Wiverne
96–100	Autre

* Lancez 1d100 : 01–75 animal normal ; 76–90 animal sanguinaire ; 91–97 animal céleste ou fiélon ; 98–100 animal sanguinaire céleste ou sanguinaire fiélon.

** Un article composé à partir d'une créature intelligente, comme le rakshasa ou le krenshar, en dit long sur son propriétaire. En général, seules les créatures maléfiques portent de la fourrure de créature douée de conscience. Cependant, quelques plumes peuvent être prélevées sans tuer ni même blesser la créature.

Table A–12 : description

1d100	Scène
01–04	Bataille
05–08	Navires
09–12	Château
13–16	Enfants
17–20	Cité
21–24	Nuages
25–28	Danseurs
29–32	Dragons
33–36	Flammes
37–40	Fleurs
41–44	Cavaliers
45–48	Chasse
49–52	Chevaliers
53–56	Amour
57–60	Monstres
61–64	Montagnes
65–68	Musiciens
69–72	Pastorale
73–76	Icônes religieuses
77–80	Soldats
81–84	Lanceurs de sorts
85–88	Joutes
89–92	Arbres
93–96	Eau
97–100	Armes

Table A–13 : décorations

1d100	Type
01–15	Ciselure
16–30	Gravure
31–42	Gravure à l'eau-forte
43–57	Pierres précieuses
58–72	Incrustation
73–87	Mosaïque
88–100	Placage

Nombre des lignes de ces tables sont suivies d'une lettre entre parenthèses, un D ou un M, ce qui permet de savoir si l'objet est fait d'une matière dure ou molle. Selon les cas, reportez-vous à la Table A–10 ou à la Table A–11.

Si vous souhaitez détailler davantage votre objet, vous pouvez également effectuer un jet sur les Tables A–12 et A–13.

OBJETS

Le fait d'ajouter des objets ordinaires ou magiques à un trésor est un bon moyen de le relever. Du reste, les dragons pourvus d'une valeur d'intelligence de 6 ou plus utiliseront vraisemblablement les objets qui s'y trouvent. Par exemple, un dragon rouge possédant un coffre rempli de fioles de feu grégeois pourra disposer celui-ci en un lieu où son souffle mettra le feu à la substance inflammable.

OBJETS ORDINAIRES

La Table 3–8 du *Guide du Maître* (cf. page 56) propose une liste d'objets non magiques qu'il est possible de trouver au sein d'un trésor. En plus de ceux-ci, vous pouvez y inclure des objets de luxe, comme du parfum ou de l'encens. Lancez 1d100 ou faites votre choix sur la Table A–14. Comme la valeur moyenne des objets qui y figurent ne couvre qu'une petite partie de celle des objets de la Table 3–8 du *Guide du Maître*, effectuez 2d8 jets sur la Table A–14 pour chaque objet non magique indiqué par la Table 3–5 du *Guide du Maître*.

Table A–14 : objets non magiques de luxe

1d100	Objet de luxe (valeur)	Quantité
01–10	Livre (5 po)	2d6
11–17	Livre rare (50 po)	1d4
18–27	Teinture (5 pa/50 cl)	2d8 x 50 cl
28–34	Teinture rare (2 po / 50 cl)	1d4 x 50 cl
25–44	Encens (5 po / 500 g)	2d8 x 50 g
45–51	Encens exotique (15 po / 25 g)	2d4 x 25 g
52–61	Encre (8 po / 25 g)	2d8 x 25 g
62–71	Huile à brûler (1 pa / 50 cl)	2d8 x 50 cl
72–76	Papier (40 po / 100 feuilles)	1d4 x 100 feuilles
77–81	Parchemin (20 po / 100 feuilles)	2d4 x 100 feuilles
82–91	Parfum (1 po / 25 g)	2d8 x 25 g
92–96	Parfum rare (5 po / 25 g)	1d4 x 25g
97–100	Savon (5 pa / 500 g)	2d10 x 500 g

OBJETS MAGIQUES

Il est tentant de remplir un trésor de dragon de tout un assortiment d'objets magiques utilisables par le monstre, comme des anneaux, des bracelets, des potions et des sceptres. Cependant, à moins qu'il ne vive non loin d'une ville où l'on puisse acheter de tels objets, il est peu probable qu'il soit aussi bien équipé qu'un PNJ guerrier ou magicien. Bien qu'un dragon intelligent n'hésite jamais à utiliser un objet magique à son avantage, le défi qu'il constitue vient principalement de ses pouvoirs innés et non de son trésor (contrairement à un PNJ classique qui tire sa puissance de son équipement).

Hors circonstances exceptionnelles, un dragon n'utilisera probablement pas plus d'un ou deux objets magiques extraits de son trésor. S'il dispose néanmoins d'objets utiles, le dragon n'aura pas forcément les moyens de l'identifier et ne pourra par conséquent rien en faire. De plus, les dragons ont du mal à utiliser ce genre d'objet, en particulier quand il s'agit d'armes et d'armures (cf. encadré *Dragons et objets magiques*, page 24). Si vous décidez d'équiper votre dragon à l'aide de différents objets magiques, vous devrez sérieusement songer à accorder des PX supplémentaires (entre 10 % et 50 % selon la situation) aux PJ s'ils le vainquent, car leur présence augmentera le niveau de difficulté de la rencontre.

Voici en substance l'utilité des différentes catégories d'objets magiques.

Anneaux. Les dragons n'ont aucun problème pour porter des anneaux magiques. Quand ils ne savent pas à quoi ils servent, il leur arrive de les porter pour leur simple valeur décorative.

Armes. À moins que le dragon puisse se transformer, la plupart des armes trouvent leur place aux côtés des pièces.

Armures et boucliers. Là encore, les dragons ne se servent pas de tels objets, sauf s'ils sont capables d'adopter une forme adéquate.

Baguettes. Les baguettes sont souvent utilisées par les dragons intelligents capables de découvrir leurs effets et de les activer. Il est possible que les dragons de taille TG ou supérieure aient des difficultés à manipuler de tels objets (à la discrétion du MD). N'oubliez pas une chose : tant qu'un dragon est incapable de lancer des sorts, aucun sort ne figure sur sa liste de classe.

Bâtons. Même chose que pour les baguettes.

Objets merveilleux. Les objets magiques relevant de cette catégorie doivent être abordés au cas par cas. Certains, comme les amulettes, sont aisément portables. D'autres ne conviennent pas aux dragons, sont inutiles ou tout simplement du meilleur effet au sein

d'un tas de pièces. Pourtant, les aventuriers se souviendront certainement longtemps du dragon vert autour duquel tournait une douzaine de *pierres ioun*.

Parchemins. Un dragon pourvu d'un bon modificateur d'Art de la magie est sans doute capable de déchiffrer les parchemins qui comptent parmi son trésor. S'il est à même de s'en servir, il ne les laissera sans doute pas s'empoussiérer dans un coin de sa caverne. La taille même du monstre peut rendre la simple utilisation d'un parchemin fort compliquée. Le MD peut donc parfaitement décréter qu'une créature de taille TG ou supérieure a au moins besoin d'une action complexe pour s'en servir, ou qu'elle est tout simplement incapable de le dérouler. N'oubliez pas une chose : tant qu'un dragon est incapable de lancer des sorts, aucun sort ne figure sur sa liste de classe.

Potions. Les dragons apprécient la valeur des potions. Ceux qui disposent d'un modificateur d'Art de la magie de +15 ou mieux ont le droit de faire 10 pour identifier leurs potions et ne s'en privent pas.

Sceptres. Si le dragon est capable de déterminer la fonction d'un sceptre, c'est qu'il est suffisamment intelligent pour s'en servir lors d'une rencontre.

EXEMPLES DE TRÉSORS

Ci-dessous figurent vingt-sept exemples de trésors de dragon, un pour chaque facteur de puissance de 1 à 27. Chacun représente environ trois fois la valeur d'une rencontre de ce niveau, comme c'est habituellement le cas pour les dragons.

Si vous utilisez l'un d'eux pour une créature qui ne dispose normalement pas du triple d'un trésor normal, réduisez-en la valeur comme le montre la table ci-dessous. Par exemple, le trésor FP 8 convient à un dragon de FP 12 pourvu d'un trésor normal, alors que le trésor FP 24 correspond au trésor normal (×2) d'un dragon de FP 28.

FP du trésor	Normal	Normal (x2)
1	—	—
2	—	1
3	1	2
4	1	3
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	4	7
9	5	8
10	6	9
11	7	10
12	8	11
13	9	12
14	10	13
15	11	14
16	12	15
17	13	16
18	14	17
19	15	18
20	16	18
21	16	19
22	17	19
23	17	20
24	17	20
25	18	21
26	18	22
27	18	23
28	19	24

La valeur totale d'un trésor figure juste après son FP. Ce nombre tient compte de la valeur normale (sachant que les PJ revendent souvent les objets issus d'un trésor pour la moitié de leur valeur habituelle). Les dragons pourvus d'une valeur d'Intelligence de 6 ou plus utiliseront certainement les objets suivis d'un astérisque (*). La valeur en pièces d'or de chaque bien précieux figure entre parenthèses (celle des objets apparaît dans le *Guide du Maître*).

Vous pouvez aisément modifier le contenu d'un trésor afin qu'il siée davantage à votre campagne. À moins que vous ne souhaitiez réduire ou augmenter la valeur d'un trésor, les objets de remplacement doivent présenter une valeur identique.

Pour ce qui est des repaires abritant plusieurs dragons, utilisez le trésor correspondant au niveau de difficulté (ND) de la rencontre.

FP 1 (889 po, 9 pa, 7 pc)

Pièces : 3 697 pc, 113 po.
Biens précieux : perle noire (700).
Objets : sacoche immobilisante*.

FP 2 (1 799 po, 5 pa, 5 pc)

Pièces : 4 235 pc, 1 972 pa, 505 po.
Biens précieux : 2 agates mousses (11 et 14), ambre (90).
Objets : fléau d'armes lourd de maître, *potion de détection de pensées**, parchemin divin d'*anathème*, *immobilisation de personne* et *silence*.

FP 3 (2 700 po, 1 pa)

Pièces : 2 511 pa, 179 po.
Biens précieux : aucun.
Objets : matériel d'escalade, *potion de splendeur de l'aigle**, *baguette de fracassement** (21 charges).

FP 4 (3 600 po, 7 pa)

Pièces : 2 307 pa, 370 po, 59 pp.
Biens précieux : grenat rouge (80).
Objets : *hache de guerre naine +1*.

FP 5 (4 800 po, 7 pa)

Pièces : 3 757 pa, 741 po.
Biens précieux : quartz bleu (9), 2 héliotropes (50 chacun), opale de feu (1 100).
Objets : chemise de mailles de maître de taille M, épée courte de maître de taille M, *targe +1*, *potion d'antidétection*.

FP 6 (5 999 po, 9 pa)

Pièces : 6 129 pa, 657 po.
Biens précieux : améthyste (90), spinelle bleu nuit (600), robe en satin brodée d'un « M » (50).
Objets : feu grégeois* (2 fioles), antidote (3 doses), *statuette merveilleuse** (corbeau d'argent).

FP 7 (7 800 po, 3 pa)

Pièces : 12 163 pa, 1 387 po.
Biens précieux : 2 œils-de-chat (11 chacun), corail (50), aigue-marine (700), opale noire (1 300).
Objets : parchemin profane de *monture*, *respiration aquatique* et *saut*, *baguette de baiser de la goule** (30 charges).

FP 8 (10 200 po)

Pièces : 1 730 po, 133 pp.

Biens précieux : boîte à musique en verre (90), tapisserie en satin dépeignant des chevaliers partant livrer bataille (2 000).

Objets : *potion de coup au but**, *potion de dissimulation pour les animaux*, *potion de grâce féline**, *potion de soins légers**, *baguette de convocation de monstres I** (25 charges).

FP 9 (13 500 po)

Pièces : 4 839 po.

Biens précieux : 2 obsidiennes (7 chacune), 6 ambres (150 chacun), 3 perles blanches (100 chacune).

Objets : parchemin profane d'*image silencieuse* et *invisibilité*, parchemin profane de *détection des collets et des fosses* et *dissipation de la magie*, *couvre-chef de déguisement*, écu en adamantium, *rapière +1*, *baguette de détection des passages secrets* (35 charges).

FP 10 (17 400 po)

Pièces : 13 680 pa, 2 938 po.

Biens précieux : statuette en verre de loup (100), buste en marbre d'un magicien infâme (160), petite pyramide en cristal (700), tableau représentant une scène pastorale (900), tiare en argent incrustée de minuscules émeraudes (1 600).

Objets : *potion de déguisement*, *potion de regain d'assurance*, parchemin profane de *protection contre les projectiles*, *écu en acier +1 animé**.

FP 11 (22 500 po)

Pièces : 6 775 po, 785 pp.

Biens précieux : 5 obsidiennes (9 chacune), 4 cornalines (60 chacune), 3 spinelles rouges (70 chacun), 3 grenats rouges (90 chacun), 6 spinelles bleu nuit (200 chacun), 3 rubis (900 chacun).

Objets : parchemin divin d'*augure*, *détection du Mal* et *soins légers*, parchemin divin de *lueur féerique* et *peau d'écorce*, *potion de saut*, *potion d'agrandissement*, *potion de soins légers**, *baguette d'invisibilité** (29 charges).

FP 12 (29 400)

Pièces : 3 488 po, 294 pp.

Biens précieux : agate xyloïde (10), tourmaline (60), perle argentée (130), grenat almandin (400), bracelet de cheville en argent (30), statue en chêne grandeur nature d'un chien de chasse (230), coupe et cruche en cristal (300 chacune), carillon en mithral (400), broche en argent sur laquelle est gravé « À ma bien-aimée Amarathéa » (800), chasuble en brocart lamé arborant le symbole de Pélor (1 000), pendentif en or avec rubis (1 700).

Objets : parchemin divin de *force de taureau*, parchemin profane de *déguisement*, *image imparfaite* et *mains brûlantes*, parchemin profane de *don des langues* et *suggestion*, parchemin profane de *main spectrale* et *serviteur invisible*, *potion de lévitation*, *potion de résistance aux énergies destructives**, *épée courte +1*, *baguette de projectile magique** (niveau 5 de lanceur de sorts ; 34 charges), *kama +1 de froid*.

FP 13 (39 000 po)

Pièces : 4 848 po.

Biens précieux : œil-de-tigre (12), 3 citrines (60 chacune), 2 grenats brun-vert (80 chacun), 2 grenats almandins (300 chacun), 3 topazes jaune d'or (400 chacune).

Objets : *anneau de protection +4**.

FP 14 (51 000 po)

Pièces : 19 410 po.

Biens précieux : 2 jaspes (40 chacun), 4 ambres (70 chacun), topaze jaune d'or (300), trompette de héraut en or plaqué (90), bracelet de cheville en argent garni d'hématites (340), cape en plumes d'aigle géant (1 100), bracelet en mithral serti de saphirs (7 000), ceinture en mithral sertie de saphirs (8 000).

Objets : *potion de déplacement**, *baguette d'image miroir** (15 charges), *baguette de soins intensifs* (25 charges), *carquois d'Ehlonna*.

FP 15 (66 000 po)

Pièces : 12 021 po, 1 683 pa.

Biens précieux : 4 quartz bleus (8 chacun), alexandrite (400), 3 aigues-marines (500 chacune), 2 perles noires (700 chacune), cape en peau de sanglier (80), broche en argent représentant une feuille de chêne (110), anneau en argent arborant une feuille de chêne (130), chaise en os avec capitonnage en fourrure d'ours (500), tunique en velours blanc incrustée de minuscules rubis (600), jeu d'échec en ivoire et obsidienne (1200), miroir mural en platine (1 400), bracelet en or serti d'émeraude (3 000), statue en cristal grandeur nature de pseudo-dragon (6 000).

Objets : *écu en bois +2*, *bâton du grand essaim* (32 charges).

FP 16 (84 000 po)

Pièces : 5 411 po, 1 839 pp.

Biens précieux : 5 agates mousses (8 chacune), 5 azurites (10 chacune), 6 hématites (12 chacune), 5 zircons (40 chacun), 4 péridots (50 chacun), 5 jades (80 chacune), 5 opales noires (900 chacune), glace à main en argent (50), brosse à cheveux en chêne incrustée de nacre (60), tapis en fourrure de girallon (500), paire de bracelets en platine (600 chacun), candélabre en argent (700), tapisserie en laine dépeignant un ciel étoilé sertie de diamants (1 200), clavecin antique aux touches en ivoire de mammouth (1 600), collier en or serti de lapis-lazuli (2 100), alliance en platine (2 500), alliance en platine sertie d'un diamant (3 000), sceptre en platine serti d'émeraudes (5 000), couronne en platine sertie d'émeraudes (7 000).

Objets : *potion de restauration mineure*, parchemin profane de *charme-personne*, *déblocage* et *verrou du mage*, *broche antigolems* (tous les golems), *cape de Charisme +2*, *baguette de force de taureau** (48 charges), *lance +2 acérée*.

FP 17 (108 000 po)

Pièces : 15 667 po, 1 421 pp.

Biens précieux : 8 quartz bleus (8 chacun), 4 rhodocrosites (11 chacune), 8 onyx marbres (30 chacun), 11 pierres de lune (60 chacune), 7 perles dorées (110 chacune), 5 émeraudes (1 400 chacune), miroir ouvragé en argent poli (1 000), brasero en argent gravé de déferlantes (1 300), mandoline de maître artisan incrustée de nacre (1 500), table à café en chêne recouverte de marbre et incrustée de mosaïques représentant un village elfe (2 000), robe en ailes de papillon traitée via alchimie pour conserver structure et couleur (4 000), service triton en corail peint à la main et recouvert de scènes de la vie sous-marine (5 000), collier en or serti de rubis (7 000), couronne en or sertie de rubis et de diamants (11 000).

Objets : parchemin divin de *guérison des maladies*, *prière* et *soins importants*, *baguette d'éclair** (38 charges), *amulette d'armure naturelle +4**.

FP 18 (141 000 po)

Pièces : 16 905 po.

Biens précieux : 16 perles d'eau douce (10 chacune), 4 onyx (50 chacun), 6 aigues-marines (500 chacune), 3 grenats almandins (600 chacun), fourchette à salade en argent (20), chope d'obsidienne polie (100), encrier en cristal (110), lampe en bronze (110), tabatière en argent (150), oreiller en soie tissé de fils d'or (180), bibliothèque en noyer avec portes en verre (200), tapisserie en laine arborant le symbole sacré de Kord (300), 3 chaînes en or (400 chacune), paire de bracelets en or ciselés de flammes bondissantes (500 chacun), vase en cristal (600), épingle à chapeau en mithral sertie d'un minuscule rubis (600), tunique en soie brodée d'un « W » (600), paire de bottes en peau de naga (800), plateau en tek (800), portrait de la reine naine Martelskjold (900), 2 plats en argent (900 chacun), bracelet de cheville en argent avec minuscule porte-bonheur de jade en forme d'éléphant (1 200), bâton cérémoniel en ébénite surmonté d'un orbe en or (1 300), bandeau en platine (1 300), candélabre en or en forme de griffe de dragon (1 400), ceinture en argent sertie de rubis (1 400), statuette de centaure en onyx (1 700), statuette de pégase en onyx (1 700), paire de boucles d'oreille en diamant (2 000 chacune), cape en plumes de vrock (3 000), pendentif en platine incrusté de trois émeraudes assorties (5 000), tiare en or sertie d'une grosse hyacinthe (7 000).

Objets : parchemin divin de *morsure magique suprême* et *rouille*, parchemin profane de *cercle magique contre la Loi* et *détection de la scrutation*, parchemin profane de *force de taureau* et *mur de pierre*, *bâton de la pierre et de la terre* (23 charges), *anneau de liberté de mouvement**.

FP 19 (183 000 po)

Pièces : 32 819 po, 1 728 pp.

Biens précieux : sac en velours (30) renfermant 3 lapis-lazuli (7 chacun), 7 héliotropes (50 chacun), 6 perles roses (110 chacune), 3 perles noires (800 chacune), 2 saphirs (1 200 chacun), 2 dés à six faces en mithral (40 chacun), chapeau avec plume de faisan (60), ceinture en peau de basilic (70), anneau d'airain serti d'une citrine (70), ensemble de neuf ampoules vides rangées dans une mallette, chacune pourvue d'une pierre précieuse en guise de bouchon (90 par fiole, 90 pour la mallette), broc ciselé de motifs géométriques (100), fermoir en argent (140), bottes en peau de basilic (150), statuette de gargouille en marbre (140), cape en peau de lion (200), cuiller, fourchette et couteau plaqués or avec manche incrusté de minuscules perles noires (300 chacun), paire de gantelets en acier sertis d'une améthyste (400 chacun), statue grandeur nature d'un dragonnet bleu en marbre (500), tapis antique arborant le symble d'Héronéus (600), anneau en or arborant la rune elfique de la paix (600), corne en ivoire de mammouth coiffée d'or et arborant des chasseurs orques vêtus de fourrure (800), jeu d'échec en nacre et onyx (800), lampe en cristal (900), verge en or surmontée d'ambre au sein duquel est piégé un scarabée (1 000), épée à la garde sertie d'améthystes (1 000), feuilles d'or ciselées (1 100), paire de boucles d'oreille serties d'une perle noire (1 100 chacune), ocarina taillé dans un os de mammouth pétrifié à la surface peinte de feuilles de métal dépeignant des orques exécutant une danse rituelle (1 300), boîte à musique en cèdre abritant de minuscules danseurs en cristal (1 500), bureau d'ébène aux pieds évoquant des pattes de dragon et chaise assortie (1 500 pour le bureau et 900 pour la chaise), bracelet en argent serti de grenats almandins (1 600), tunique en velours sertie d'héliotropes (1 900), organe antique incrusté d'ivoire de morse (2 000), face-à-main pendu au bout d'une chaîne en argent avec lentilles en cristal taillé et armature en argent sertie de minuscules topazes, rubis et émeraudes (3 000), 2 harnois d'apparat plaqués or (4 000 chacun), deux colonnes de grès de 60 cm de haut ciselées de serpents entrelacés aux yeux rubis (5 000), sablier en cristal rempli de poussière de diamant dont les deux bases évoquent un dragon assoupi (un côté en or, l'autre en argent) (6 000), calice en platine ciselé d'une mer agitée et serti de saphirs (10 000).

Objets : *balai volant*, *anneau mineur de résistance aux énergies négatives (acide)**, *pierre ioun* (sphère rose et verte)*, parchemin profane de *contrôle des morts-vivants*, *désintégration* et *passe-muraille*, *écu +5*.

FP 20 (240 000 po)

Pièces : 59 063 po.

Biens précieux : œil-de-chat (5), 3 cristaux de roche (30 chacun), 7 ambres (60 chacun), 2 chrysobéryls (110 chacun), 2 grenats rouges (130 chacun), ensemble de 6 tasses à thé en argent ciselées assorties (60 chacune) avec théière en émail bleu recouverte de ciselures tourbillonnantes et de formes géométriques (160), casque en acier serti de deux pierres de lune assorties (110), 2 cubes en verre gravés du visage d'un enfant (130 chacun), boîte à bijoux en ébène arborant le monogramme « L » (150), chaîne en or avec pendentif d'ambre (150), bracelet en or serti d'ambre (200), serre-livres en améthyste (300), bâton de chêne recouvert d'argent (400), paire de bottes en peau de wiverne à la pointe de mithral (400), 2 brassards en argent (600 chacun), boucle d'oreille et boucle de nez en or assorties et reliées par une chaîne en or (700 pour l'ensemble), 3 candélabres en argent (700 chacun), statuettes de griffon, de pégase et de basilic en bronze assorties (800 chacune), 2 cuirasses d'apparat plaquées or serties de minuscules émeraudes (900 chacune), lys en verre multicolore veiné d'or (1 000), sceptre serti d'héliotropes (1 500), cape en velours verte bordée de plumes d'aigle géant (1 600), gantelet en adamantium incrusté d'une paire de rubis en forme d'yeux (1 700), glace à main en or ciselée d'un château nuageux (1 700), chope de géant taillée dans un bloc de marbre avec gravures dépeignant de puissantes divinités festoyant (1 800), diapason en or battu de 90 cm à la surface ciselée de dragons entrelacés avec gaine en peau de dragonnet rouge (1 900), statuette en or représentant un homme musclé tenant son épée longue des deux mains, la pointe plantée dans le sol (2 000), encensoir en platine arborant le symbole de Vecna (2 000), vaste collection de livres traitant de sciences naturelles (confère un bonus de circonstances de +4 aux tests de Connaissances [nature]) (3 000), bracelet de cheville en platine avec perles de cristal pourpres et bleu pâle (3 000), paire de boucles de ceinture incrustée de diamants, l'une avec le symbole de Pélor, l'autre avec celui d'Héronéus (4 000 chacune), carriole de défilé avec sièges recouverts de soie, ciselures de maître et veines d'or (6 000).

Objets : *statuette merveilleuse* (destrier d'obsidienne), *baguette de déblocage* (21 charges), *charme de bonne santé*, *écu en ébénite +3*, *traité de perspicacité +2*, parchemin profane de *brume mortelle*, *flétrissure*, *image prédéterminée*, *sphère prismatique*, *téléportation d'objet* et *téléportation suprême*, *hache d'armes +3*.

FP 21 (261 000 po)

Pièces : 20 211 po, 4 192 pp.

Biens précieux : 13 hématites (8 chacune), 10 pierres de lune (60 chacune), 5 perles blanches (100 chacune), 13 topazes jaune d'or (400 chacune), 6 grenats almandins (500 chacun), 11 perles noires (700

chacune), 8 émeraudes (900 chacune), 8 opales de feu (1 100 chacune), 7 rubis (1 500 chacun), 3 hyacinthes (6 000 chacune).

Objets : *baguette d'affûtage* (42 charges), *arc court composite +3* (bonus de For de +2), parchemin divin d'*annulation d'enchantement* et *puissance divine*, *sceptre de détection des métaux et des minéraux*, parchemin profane d'*arme magique suprême*, *confusion*, *éclair* et *rapidité*, parchemin profane de *cône de froid*, parchemin profane de *mission*, *mur de feu* et *vol*, *anneau de marche sur l'onde*, *boule de cristal** (avec *détection de l'invisibilité*), *sceptre d'absorption** (16 niveaux restants, 17 niveaux stockés).

FP 22 (288 000 po)

Pièces : 30 818 po, 1 732 pp.

Biens précieux : 2 malachites (11 chacune), 3 spinelles bleu nuit (400 chacun), 5 alexandrites (600 chacune), 4 corindons pourpres (1 200 chacun), 3 tapisseries au filigrane d'argent (100 chacune), 4 banderoles en soie brodées de symboles héraldiques (110 chacune), une paire de boucles d'oreille en forme de libellule constituée de verre vert, d'émail bleu et de fils d'or (200 chacune), plume de cockatrice avec tête de pixie pétrifiée en guise d'encrier (400), 4 dés à six faces en jade (400 chacun), plateau en tek ciselé de vers d'or en vieil elfe (400), boule de cristal avec socle en forme de griffe de dragonnet blanc (500), chalumeaux taillés dans un fémur de molosse satanique (500), voile fin serti de minuscules citrines (500), sculpture en aigue-marine représentant une vague surmontée par un triton argenté (600), marteau de forge cérémoniel avec tête sertie d'une opale de feu (600), tableau représentant un prêtre halfelin de Yondalla portant une chasuble vert scintillant (600), trompette en laiton finement ouvragée gravée à l'eau-forte (700), plaque « Bienvenue à Pointargent » (800), rideau de perles multicolores en cristal pendues à une fine chaîne en or (900), recueil de tomes reliés traitant de connaissances profanes (confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Connaissances [mystères]) (1 000), statue plaquée or grandeur nature représentant un protecteur nain brandissant une hache d'armes (1 100), barillet nain parcouru de veines de mithral et serti d'une émeraude (1 300), statuette en marbre de 30 cm de haut représentant un magicien elfe de la main tendue duquel jaillit un éclair en cristal (1 300), sceptre en platine surmonté par une tête d'illithid en ivoire sculpté (1 300), boîte en cerisier bordée de velours et parcourue de veines d'or (1 400), statuette de pixie taillée dans une émeraude (1 500), minuscule disque de rubis fixé à une petite boucle en or (1 500), statue d'elfe portant une cape sertie de joyaux (1 700), phylactère en cristal conçu pour renfermer du parfum (vide) (2 000), trompe taillée dans une corne de licorne avec embout en or (2 100), sculpture de jaspe arc-en-ciel ressemblant à un dragon quand on la tient dans un sens et à chat endormi dans l'autre sens (2 600), vase en cristal ciselé dévoilant un dragon évoluant parmi les nuages (3 000), dague cérémonielle taillée dans un morceau d'améthyste pourpre (3 500), bague en or sertie d'un diamant et dont l'inscription dit « À jamais » (3 500), toile en fils d'or accompagnée d'une araignée miniature en adamantium (3 500), buste en marbre représentant un humain casqué aux traits draconiques et aux yeux de saphir (3 500), boucle de ceinture sertie de diamants avec symbole de St Cuthbert (4 000), statuette en platine d'une femme portant une robe et tenant un livre ouvert sur la hanche (4 000), triptyque émaillé de couleurs vives sur trois panneaux d'électrum dévoilant des scènes de conflits entre diables et anges (5 000), demi masque en peau de dragon incrusté de perles noires et blanches (9 000).

Objets : *sceptre merveilleux*, *épée de précision*, *potion de vol**, *anneau de marche sur l'onde*, *baguette de soins modérés* (33 charges), *chemise de mailles +2 de résistance à l'acide*, *anneau de protection +5**, *cube de résistance au froid*, *baguette d'invisibilité suprême** (26 charges).

FP 23 (318 000 po)

Pièces : 55 691 po, 18 804 pp.

Biens précieux : 6 obsidiennes (9 chacune), 5 zircons (70 chacun), 4 perles noires (200 chacune), 8 aigues-marines (700 chacune), 9 opales blanches (1 000 chacune), diamant bleu (3 000), 5 anneaux en platine (50 chacun), 4 clefs en cristal (80 chacune), boîte à cigares en ébénite délicatement ciselée (100), paire de gobelets en or assortis portant l'inscription « À votre bonne santé » en elfe (100 chacun), 3 brassards en argent portant le symbole d'une lanterne en onyx (200 chacun), bride incrustée de pierres de lune (300), ensemble de draps en soie (300), statue en granit de dragon grossièrement taillée avec yeux en cornaline (400), élégante bouteille de parfum en verre avec bouchon en forme de pégase (600), miroir avec cadre en noyer serti de quatre perles argentées assorties (700), statuette de crapaud en or montée sur rubis (800), 6 chaises sculptées en corail et assorties (900 chacune), collection de tomes religieux reliés (confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Connaissances [religion]) (1 000), gobelet en os rehaussé d'argent arborant le symbole de Vecna (1 000), paire de boucles d'oreille pour créatures de taille G (1 200), violon antique avec incrustations en jade (1 300), statue de pierre grandeur nature d'un prêtre halfelin de Yondalla avec la main tendue en signe d'amitié (1 300), armoire en chêne incrustée de symboles de Boccob en nacre (1 300) renfermant cinq tenues de prêtre de Boccob en soie (110 chacune), broche en or sertie de minuscules hyacinthes (1 400), ceinture en argent sertie de grenats rouges (1 400), tableau représentant un lever de soleil doré avec cadre lui aussi doré (1 500), orbe en onyx poli serti de grenats symbolisant un planétaire (1 600), 4 chevalières arborant un « N » de diamants (2 000 chacun), chandelier en or et en améthyste (2 100), autel en marbre avec symbole de Boccob incrusté en platine et rubis (2 400).

Objets : *potion de soins intensifs**, *cuirasse +1 de défense légère et de résistance à l'acide*, *potion de peau d'écorce** (niveau 12 de lanceur de sorts), *épée bâtarde +3 gardienne*, *urgrosh nain +3/+3*, *anneaux de transport*, *perle de thaumaturgie* (deux sorts).

FP 24 (348 000 po)

Pièces : 18 030 po, 3 855 pp.

Biens précieux : 6 spinelles vert sombre (110 chacun), 7 perles dorées (160 chacune), 7 alexandrites (600 chacune), 7 saphirs bleus (1 200 chacun), 3 pièces d'échec en onyx (roi, reine, fou ; 10 chacune), couvre-chef en or qui siffle quand on le lance (40), bracelet de cheville en mithral avec minuscules clochettes en or (60), 3 cubes en fer avec différents visages de nains sur chaque face (80 chacun), cape réversible en fourrure de loup sanguinaire avec coutures en fils d'or (90), 3 bracelets de cheville sertis de minuscules hématites (110 chacun), calotte en soie noire brodée d'argent (200), tunique en soie pourpre brodée de flammes bondissantes (200), tapisserie dépeignant un grand dragon noir terrassant de nombreux chevaliers (300), camée en or d'une femme elfe arborant la rune « R » sur le dos (400), statue grandeur nature d'un paladin humain en harnois (400), 3 volumes en cristal de la taille du poing (sphère, cube et pyramide, 500 chacun), 3 tomes incrustés de joyaux avec

feuilles de papyrus vierges et dos garni d'argent (600 chacun), faucille et coupe cérémonielles en or avec gravures de feuilles de houx (700 chacune), ensemble incomplet de la *Biographie du Grand Tyran Alonzo* (manque le tome 7) (700, ou 1 000 si collection complète), collier en argent serti d'un grenat almandin (700), narguilé en cristal pour dragon de taille TG (800), échiquier en verre coloré (900), paire de chandeliers en platine avec runes elfiques disant « Puisse la lumière de Corellon Larethian vous bénir » (1 100 chacun), bibliothèque en ébénite bordée de plomb avec portes étanches (1 200), 2 têtes d'épingle en diamant (1 300 chacune), gant à six doigts en soie grise brodée de fils d'or et serti de perles minuscules (1 300), tableau de maître dépeignant une côte désolée (1 500), étui à parchemin en mithral ciselé de dragons en plein vol (1 600), tapis en peau d'ours sanguinaire (1 900), lorgnons d'or et de cristal (2 000), garde-robe en chêne gravée de crânes d'ébène plantés sur des piques (2 000), masque de guerre d'apparat avec yeux de rubis (2 400), statuettes en émeraude d'un lion et d'une lionne (4 000 chacune), chandelier en cristal et en or à douze branches (5 000), trône en corail capitonné de peau de requin et incrusté de minuscules perles roses et blanches (6 000), fourreau d'épée longue en adamantium incrusté de minuscules rubis (7 000), grosse bague en or blanc sertie de minuscules saphirs (9 000).

Objets : *manuel de coordination physique +1, épée de givre, amulette de Constitution +6*, bâton de la forêt profonde* (26 charges), parchemin divin de *rappel à la vie* et de *zone d'antimagie, scarabée de protection**.

FP 25 (384 000 po)

Pièces : 1 752 po, 10 687 pp.

Biens précieux : 8 agates mousses (11 chacune), 10 héliotropes (70 chacun), 9 morceaux de jade (90 chacun), 8 améthystes (100 chacune), 6 topazes jaune d'or (300 chacune), 20 grenats almandins (600 chacun), 6 saphirs noirs (1 200 chacun), 8 rubis (1 300 chacun), 7 diamants limpides (5 000 chacun).

Objets : *baguette d'immobilisation de personne** (43 charges), *épée longue +3, baguette de flèche acide de Melf** (35 charges), *pierre ioun* (sphère rouge sang)*, parchemin profane d'*immobilisation de monstre, main impérieuse de Bigby, mur de force* et *mur de glace*, parchemin profane d'*endurance de l'ours, grâce féline* et *lenteur, hache d'armes +4, miroir d'opposition, harnois +5 de résistance au froid*.

FP 26 (423 000 po)

Pièces : 32 050 po, 1 580 pp.

Biens précieux : 4 perles d'eau douce (10 chacune), 6 spinelles rouges (80 chacun), 8 perles roses (120 chacune), 5 opales noires (900 chacune), 2 cuillers à service en or (30 chacune), ensemble de six bols à soupe en porcelaine tendre (90 chacun), ensemble de six assiettes en porcelaine tendre (100 chacune), soupière en or (500), glace à main en argent avec poignée en ébénite (600), lyre incrustée d'ivoire (600), ensemble de six gobelets en cristal (800 chacun), carafe en cristal (900), coupe en cristal (900), 2 écuelles en or (1 000 chacune), vase en cristal (1 100), cape en plumes de griffon (1 200), masque en velours incrusté de rubis (1 300), paire de boucles d'oreille serties d'un diamant (1 400 chacune), bracelet de cheville en or serti d'améthystes (1 500), peinture de la bataille des plaines d'Emridy (1 900), 6 fourreaux en mithral incrustés de grenats almandins (2 000 chacun), 2 casques en mithral incrustés de corindons pourpres chacun portant la marque de fabrique du célèbre forgeron nain Durgeddin le Noir (2 100 chacun), fiole en or marquée d'un « E » (2 200), idole de Moradin en adamantium (3 000), 2 grimoires vierges reliés en adamantium ciselé de dragons cabrés (4 000 chacun), paire de gants en soie brodés d'un « G » et incrustés de minuscules saphirs (4 000 chacun), broche d'argent en forme de flamme sertie d'opales de feu (5 000), éventail en plumes de phénix incrusté de rubis (6 000), collier en platine incrusté de saphirs (7 000), tiare en platine sertie de diamants (7 000), anneau de maître artisan en or serti d'un diamant et de 2 saphirs assortis (12 000).

Objets : *sceptre de détection de l'ennemi*, gemme d'illumination*, fléau double +4/+2*, parchemin profane d'*ancre dimensionnelle, clignotement, déplacement* et *immobilisation de morts-vivants, baguette de déblocage* (28 charges), *anneau d'invisibilité*, bâton de vie* (8 charges), *cimeterre +4*, parchemin divin d'*aura sacrée, explosion de lumière, parole du Chaos* et *pierres commères, harnois +2 de défense intermédiaire, chasuble de la foi*.

FP 27 (465 000 po)

Pièces : 15 985 po, 1 300 pp.

Biens précieux : 5 grenats rouges (90 chacun), 1 aigue-marine (500), 5 grenats almandins (700 chacun), 2 perles noires (800 chacune), 3 saphirs bleus (1 100 chacun), 6 corindons jaune ambré (1 100 chacun), 4 rubis (1 200 chacun), 5 opales de feu (1 600 chacune), 3 diamants limpides (3 000 chacun), 2 diamants bleus (4 000 chacun), 2 diamants jaunes (5 000 chacun), émeraude pure (6 000), 4 hyacinthes (7 000 chacune), ensemble de quatre plumes (200 chacune), tapisserie dépeignant des arbres pliant sous l'effet du vent (500), chope en obsidienne (600), corne en ivoire de cachalot avec paysage marin gravé sur le côté (700), lourd miroir en bronze avec filigranes (750), coupe en onyx ciselées de soldats en marche (750), brosse en argent incrustée de turquoise (800), tapisserie parcourue de fils d'or dépeignant une scène de bataille épique (900), statue de navire toutes voiles dehors en nacre (1 700), paire de boucles d'oreille en platine serties d'émeraudes (1 750 chacune), collier serti de jade (1 800), buste en obsidienne d'un elfe majestueux (2 000), chaussons en peau de basilic bordés de fourrure de loup et incrustés de saphirs et de pierres de lune (2 400), menottes en argent serties de jade (3 200), couronne sertie d'alexandrites (7 500), colonne en noyer gravée de flammes et incrustée d'opales de feu (10 000), sceptre en verre serti d'un diamant brun et d'autres gemmes (12 000), statue de paon en marbre sertie de gemmes colorées (18 000).

Objets : parchemin divin de *contrôle des vents, germes de feu, mot de rappel* et *restauration, baguette de tempête de grêle* (37 charges), *cimeterre +1 anarchique et vorpale, boule de cristal* (avec *vision lucide*), *cuirasse +4 de résistance à la magie* (15).

Appendice 2 : index des dragons

Les listes de cet appendice abritent tous les dragons publiés dans les suppléments D&D officiels parus jusqu'au présent ouvrage. Parmi les sources, on trouve :

Manuel des Monstres (MM)
Manuel des Monstres II (MM2)
Fiend Folio (FF)
Monstres de Faerûn (MoF)
Magie de Faerûn (MaF)

Guide de l'Orient (GO)
Campagnes Légendaires (CL)
DRAGON® Magazine (*Dragon* numéro)
Draconomicon (Dra)

Dragons véritables

Dragon	Catégorie	Source
Airain	Métallique	MM
Améthyste	Cristallin	MM2
Argent	Métallique	MM
Blanc	Chromatique	MM
Bleu	Chromatique	MM
Bronze	Métallique	MM
Brun	—	MoF
Chanteur	—	MoF
Chaos	Planaire	Dra
Chiang lung	Lung	GO
Cristal	Cristallin	MM2
Cuivre	Métallique	MM
Émeraude	Cristallin	MM2
Éthéré	Planaire	Dra
Force	Épique	CL
Guerre	Planaire	Dra
Hurleur	Planaire	Dra
Li lung	Lung	GO
Lung wang	Lung	GO
Noir	Chromatique	MM
Océan	Planaire	Dra
Ombre	—	Dra
Or	Métallique	MM
Pan lung	Lung	GO
Pointes	—	Dra
Prismatique	Épique	CL
Profondeurs	—	MoF
Pyroclastique	Planaire	Dra
Radieux	Planaire	Dra
Rouge	Chromatique	MM
Rouille	Planaire	Dra
Saphir	Cristallin	MM2
Shen lung	Lung	GO
Styx	Planaire	Dra
T'ien lung	Lung	GO
Tartaréen	Planaire	Dra
Topaze	Cristallin	MM2
Tun mi lung	Lung	GO
Vert	Chromatique	MM
Yu lung	Lung	GO

Dragons mineurs

Dragon	Source
Barautha	*Dragon* 284
Chien-dragon à crête	MM2
Chien-dragon cornu	MM2
Chien-dragon cracheur	MM2
Chien-dragon épineux	Dra
Dracosire de feu d'enfer	MM2
Dragon solaire	FF
Dragon-fée	Dra
Dragonnel	Dra
Dragon-tortue	MM
Drake aérien	Dra
Drake aqueux	Dra
Drake des tempêtes	Dra
Drake gelé	Dra
Drake igné	Dra
Drake magmatique	Dra
Drake terreux	Dra
Drake vaporeux	Dra
Drake vaseux	Dra
Draqueterre de la jungle	Dra
Draqueterre de la toundra	Dra
Draqueterre des collines	Dra
Draqueterre des forêts	Dra
Draqueterre des marais	Dra
Draqueterre des montagnes	Dra
Draqueterre des plaines	Dra
Draqueterre des Profondeurs	Dra
Draqueterre du désert	Dra

DRAGONS MINEURS CLASSÉS PAR FP

Voici une liste des dragons mineurs classés par facteur de puissance, dans l'ordre croissant. La table de la page 288 dévoile le FP de tous les dragons véritables.

FP 1 : chien-dragon à crête ; pseudo-dragon
FP 2 : chien-dragon cracheur
FP 3 : chien-dragon cornu
FP 4 : chien-dragon épineux
FP 5 : dragonnel ; ibrandelin ; trilligarg ; wurm, taille P (toute espèce)
FP 6 : dragon-fée ; drake aérien ; draqueterre des plaines ; wiverne
FP 7 : drake gelé ; mardallond ; scalamagdrion
FP 8 : drake aqueux ; draqueterre des Profondeurs
FP 9 : barautha ; dragon-tortue ; drake fumeux ; vallochar ; wurm, taille M (toute espèce)
FP 10 : drake igné ; draqueterre des forêts ; ermalkankari
FP 11 : drake terreux
FP 12 : drake vaseux ; draqueterre des collines
FP 13 : drake magmatique
FP 14 : dragon solaire ; draqueterre de la toundra
FP 15 : serpent de mer ; wurm, taille G (toute espèce)
FP 16 : draqueterre de la jungle
FP 17 : drake des tempêtes
FP 18 : draqueterre du désert
FP 20 : draqueterre des marais ; lindworm gris
FP 22 : draqueterre des montagnes
FP 23 : wurm, taille TG (toute espèce)
FP 25 : lindworm bicéphale
FP 26 : dracosire de feu d'enfer
FP 28 : lindworm nécrophage

FP spéciaux

Archétype (ajustement au FP)
Créature draconique (base + 1)
Demi-dragon (base + 2)
Dracoliche (base + 3)
Dragon fantomatique (base + 2)
Dragon squelettique (base x 1/2)
Dragon vampirique (base + 2)
Dragon zombifié ([base x 1/2] + 1)

FP des dragons véritables selon leur âge et leur espèce

Espèce	Dragonnet	Très jeune	Jeune	Adolescent	Jeune Adulte	Adulte	Âge mûr	Vieux	Très vieux	Vénérable	Dracosire	Grand dracosire
Airain	3	4	6	8	10	12	15	17	19	20	21	23
Améthyste	4	5	7	9	12	15	17	19	20	22	24	26
Argent	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Blanc	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21
Bleu	3	4	6	8	11	14	16	18	19	21	23	24
Bronze	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	24
Brun	2	3	5	7	10	13	15	17	18	20	22	24
Chanteur	2	4	6	8	10	13	15	18	19	21	22	24
Chaos	3	4	6	8	11	13	15	16	17	19	20	22
Chiang lung	—	—	—	9	12	14	17	19	20	22	23	25
Cristal	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Cuivre	3	5	7	9	11	14	16	18	20	22	23	24
Émeraude	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	25
Éthéré	3	4	6	7	9	10	13	15	16	17	18	19
Guerre	3	4	6	8	10	12	14	17	18	19	20	22
Hurleur	5	8	10	12	14	16	18	20	22	23	25	26
Li lung	—	—	—	8	10	13	15	18	19	21	22	24
Lung wang	—	—	—	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Noir	3	4	5	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Océan	4	5	6	9	12	13	16	18	19	20	21	22
Ombre	2	3	5	7	10	12	15	17	18	20	21	23
Or	5	7	9	11	14	16	19	21	22	24	25	27
Pan lung	—	—	—	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Pointes	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21
Profondeurs	2	4	6	8	11	14	16	18	19	21	22	24
Pyroclastique	4	5	7	10	12	14	16	18	19	21	22	24
Radieux	5	6	8	10	13	14	17	19	20	21	22	23
Rouge	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Rouille	3	4	6	8	10	13	15	17	18	20	22	24
Saphir	3	5	7	9	11	14	16	19	20	22	23	25
Shen lung	—	—	—	8	11	14	16	18	19	21	22	24
Styx	3	4	5	8	10	12	15	17	18	20	21	23
T'ien lung	—	—	—	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tartaréen	5	7	9	11	13	15	17	19	20	22	23	25
Topaze	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tun mi lung	—	—	—	9	12	14	17	19	20	22	23	25
Vert	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Yu lung	2	4	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Ermalkankari	*Dragon* 284
Ibrandelin	MoF
Lindworm bicéphale	MM2
Lindworm gris	MM2
Lindworm nécrophage	MM2
Mardallond	*Dragon* 284
Pseudo-dragon	MM
Scalamagdrion	MaF
Serpent de mer	FF
Trilligarg	*Dragon* 284
Vallochare	*Dragon* 284
Wiverne	MM
Wurm de la toundra	*Dragon* 296
Wurm de lave	*Dragon* 296
Wurm des cavernes	*Dragon* 296
Wurm des collines	*Dragon* 296
Wurm des forêts	*Dragon* 296
Wurm des marais	*Dragon* 296
Wurm des mers	*Dragon* 296
Wurm des montagnes	*Dragon* 296
Wurm des plaines	*Dragon* 296
Wurm des rivières	*Dragon* 296
Wurm des sables	*Dragon* 296
Wurm des tempêtes	*Dragon* 296

Archétypes draconiques

Archétype	Source
Dracoliche	Dra
Dragon fantomatique	Dra
Dragon squelettique	Dra
Dragon vampirique	Dra
Dragon zombifié	Dra

Archétypes liés aux dragons

Archétype	Source
Créature draconique	Dra
Demi-dragon	MM

De vénérables créatures de légende

De nombreux grimoires content d'épiques récits soulignant la puissance et la majesté des dragons. Alliés formidables et adversaires redoutables, nulle autre créature n'a jamais inspiré autant de respect et d'émerveillement.

Ce supplément richement illustré présente une vue d'ensemble des créatures les plus évocatrices des jeux de rôles fantastiques. En plus de leur physiologie, de leur psychologie, de leur personnalité et de leur société, vous découvrirez au fil de ces pages le profil des dix espèces de dragons pour chacune des douze catégories d'âge. Le *Draconomicon : Le livre des dragons* propose de nouveaux dons, sorts, objets magiques et classes de prestige à l'attention des dragons, de leur alliés et de ceux qui les chassent, mais également des repaires illustrés et des règles visant à générer leurs trésors.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon doit également disposer du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Les joueurs n'ont besoin que du manuel qui leur est consacré.

9 782847 850444

d20 system

Spell Books

Visitez notre site sur www.asmodee.com

Référence : DF176680000
ISBN : 2- 84785-044-9
Prix : 38 €